

# ЛУЧШЕЕ ДЛЯ

# COUNTER-STRIKE

# ПЕРВЫЙ ПОДОБНЫЙ ПРОЕКТ В МИРЕ!

#### НЕОБХОДИМЫЕ ПАТЧИ

- 100 ОБОЕВ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА
- НОВЫХ КАРТ
  - **МОДЕЛЕЙ ИГРОКОВ**
- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ
- ПОЛНОЦЕННЫХ НАБОРОВ
- интереснейших фильма

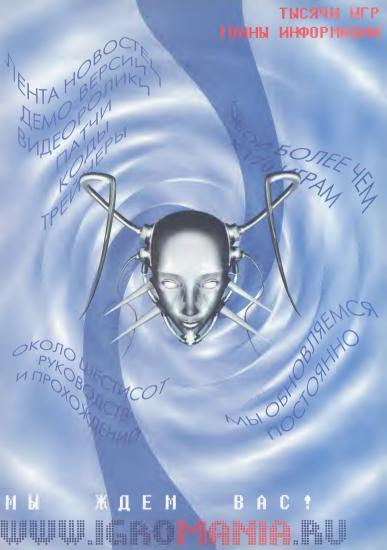
ДЕМКИ И МИНИ-ИГРЫ БОТЫ И СКРИПТЫ КОМИКСЫ И ПРИКОЛЬНЫЕ КАРТИНКИ ВЕСЬ СОФТ ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ ВСЕ CS-CTATЬИ "ИГРОМАНИИ"

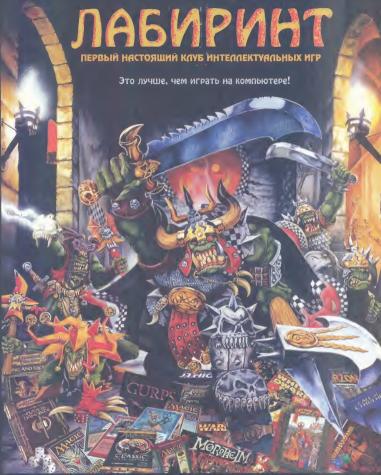






ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ 2002





Наш адрес: г.(Иосква, м"Полянка"; ул. Большая Полянка 28, стр 1 В лабиринтах под книжным магазином "(Иолодая Гвардия" Ten. 238-57-59

www. rolemancer.ru/labyrinth

По вопросам оптовых закупо и условий работы в сети «ТС:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «ТС» 123056, Москва, а /а 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс (095) 281-44-07



НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»





s'95, 98, ME, 2000;

, 16-bit цвет, 600x800 и выше, 3D accelerator обязателен;

одное место на диске: пнительное ПО:

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: mark Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)193 8819, 193 8919 или e-mail: navigat@aha.ru





# RUHAM

РИВЕТСТВУЮ Вот и весна наступила, Впрочем, здесь, в Москве, она наступила еще в конце янадря, вместе с феноменальной оттепелью, каковой не наблюдалось больше трехсот лет. Хотя — чего уж тут феноменального. Ни лля кого уже не секрет что меняется климот, и не в отдельно взятой Москве, а на всей планете, именующейся Земля и имеющей вид синего шарика. Можно ужаснуться, так как неизвестно, какие климатические метаморфозы ждут нас дальше. А можно порадоваться: ведь, получается, мы живем в интересное время! Ну где это видано, чтобы первого февраля дождь моросил, а обмокшие в лужах зябнушие коты предавались философским размышлениям: начать им орать уже сейчас или погодить до календарной весны?..

Но, конечно же, на любимые всеми нами компьютерные игры климатическое бессезонье не оказало ни малейшего влияния В номере вы сможете узнать о потрясающих новинках последнего времени, к каковым относятся в первую очередь до жути реальный Medal of Honour, мозгодробительский Capitalism II и — с таким нетерпением ожидавшиеся фэнтезийные Disciples 2, которые столь удачно способны скрасить наш досуг в ожидании четвертых Героев. И - собственно говоря! Наш корреспондент побывал в компании "Бука", работающей над ИХ локализацией, и смог не только на НИХ посмотреть, но даже в НИХ поиграть. Читайте подробнейший эксклюзивный репортаж о Heroes of Might and Magic IV на страницах рубрики "В центре внимания"

Вообще, ночер богат уникальными игровами откритеми. Специально и испочительно для "Игромонии" сам. КранК, предводитель компонии К-D LAB, лично росссахият зам. восо провару от упиущем "Перимегре". Вашему вниканию предстанет интервам С"-Камелой" по пооду создавоемых в ней безоговорочных эктов "Рецовоемых в ней безоговорочных эктов "Рецори морей "Корсоры 2". Вы соможте узнать миютое о том, как создаются игры, из росссаза Алексее Сверьрадов, действующего сценориста компонии "Нивал".

Далее. В рубриках и родделах "Игромаим", как объчно, происходят имменения. На сей раз — небольшие. Изучие массу примерших сичет, мы таки выбрали подковащее название для рубрии "МотрицаПлос". Отныне она получает имя "Мостерска". На этаки имменения в такрительном блоке "Мостерскоз"—"Самопал"—"Встрытие" не эакон-инваются: мы все же плачируем их объедиенть воедино, ло — по рязу причин пока что трудно сказать, как скоро и в каком номере это произойдет. И - переключаясь от рубрикации к содержанию: в этом номере названная троица рубрик готова удивить мир феноменальными статьями, подобных которым давно уже не знал мир. Во-первых, это "Ролевоя библия", котораз булет интересна не только тем, кто настроен на создание собственной ролевки, но каждому, кто интересуется жанром RPG и компьютерными играми вообще. Во-вторых, статья "Шкурные интересы", которая вовсе не рассказывает о том, как правильно спасать свою шкуру от тех, кто может на нее покуситься (это тоже важно, но из другой области), а представляет собой пошаговое пособие по созданию скинов для Counter-Strike и Half-Life, следуя которому, любой сможет легко сделать себе "шкурку" по собственному вкусу. В-третьих, статья "Выколай свой ресурс!" предлагает вам емкое исчерпывающее руководство по извлечению ресурсов из игр (как то: музыки, звуков, текстур и прочего). И, наконец, в-четвертых, в "Мастерской" (ех-"МатрицеПлюс") мы начинаем не только давать детальные разборы отдельно взятых редакторов, но и рассказывать обо всех представляющих интерес игровых релакторах, которые появляются. Таким образом, у вас будет возможность ознакомиться со всем меню, оценить качество блюд и избрать те, которые вам наиболее по вкусу. Следующее. Итоги по анкетам подведе-

ны, и в хому поблагоарать всех, гго прывая учестиве в изветироваеми и присла выс бесшенную информацию о хурнале и о своих предпочтвениях. Системотизировае выстра вожнейших выводов о хурнале и уже сейчос оставно волюцеме в хона» всет о, что из этих выводов в оспостведено. Огромнейшее спосибь сеем, заше учестие помоглю еще более улучщить "Игромание" И также з хому, пользуел, случаем, ще раз поблагодорить зомечательную российскую компанию Snowboll Interdive, предоставнящую для участникае в инжеть огромнейщее количетом пеневами, пакая.

Кстати — насчет призов и прочик блат цинилизации. Не пропустите масштабный конкурс, проводимый нами совместно с компанией Gillette. С условиями участия вы сможете ознакомиться на страницах рубрики "Мозговой штурм".

На этом все. Мне осталось поздравить всех женщин — с 8 Марта, а всех мужчин с 23 Февраля, и пожелать всем вам много хороших игр этой весной. Удачи!

> Денис Давыдов editor@igromania.ru



#### **ИЗДАТЕЛЬ**

OOO «Игромания» М» Генеральный директор Александр Парчук (parchuk@igromonio.ru) Зам. ген. директора Евгений Исупов (isupotf@igromonio.ru)

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Деник Довыра (editor@gromonia.ru)
Зам. плавного редактора
Алексей Бугрин (bool@gromonio.ru)
Редакторы
Олег Полявский (rad@igromonio.ru)
Алексей Кравчун (орек КОТ@gromonio.ru)
Алексей Кравчун (орек КОТ@gromonio.ru)
Наколай Пегсов (редовой@volemonic.ru)
Наколай Пегсов (редовой@volemonic.ru)
Илья Галине (b@gromonia.ru)
Илья Галине (b@gromonia.ru)

Программист сойта и компаст-диска Денис Валеев (dionis@igromania.ru) Верстка сойта и компасти (дина Сирина Сидорова (даба@igromania.ru) Вспомогательный состов (Raigromania.ru) Илья Викторов (голаре@igromania.ru) Илья Викторов (голаре@igromania.ru) Динтрый Бурковский (динитей Бурковски

Геймер (gamer.sobako.igromonio.ru) Вдохновляющий состав Катя Синичкина (kat@igromania.ru) Корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromonia.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАИЕНИЯ

#### Константин Есин (soles@igromonia.ru)

Серьян Смакаев, Константин Сачков

#### Юлия Олнакова (odnakova@iaromania.ru)

Юлия Одиокова (odnakova@igromania.ru) Даръя Новоторцева (danja@igromania.ru) теп./факс 975-7410, теп. 975-7410 redama@igromania.ru

#### **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465. Ten. (095) 975-7409, 975-7410 e-mail: aditor@igromonia.ru сайт: www.igromania.ru

Журиол зарегистрирован Гасударственным камитетом РФ по печоти. Свидетельство о регистрации №016630 ат 18 февраля 1998 г.

Цена свободная. Отпечатано в IS-Print Оу. Finland Печать компокт-диско: "Арк систем" (095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,

www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тирож 51.000.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 0	8-16	
Игры	08	
Иидустрия Даты выхода локализоций	10	
Даты выхода игр	14 COCTE	
Россия Интересности	METATIOCTEP  METATIOCTEP  MAHMY  MAHM	ini
		. <b>T</b>
Руководство и прохождения	18 :000	00
ИГРОВАЯ ЗОНА Демоблок	Operation A	
Deathmatch	24 M COLMOT	
По журиолу Мозговой штурм	26	
Софтверный иабор	28	
Дройверо Всякое розиое	30	
RULEZZ&SUXX: B PA3PAGOTKE	30	32-46
В розроботке: Первый взгляд		32-35
Delto Green u Forscope		32-33
Judge Dredd: Dredd vs. Deoth и Lo	st Legion	33
NASCAR Rocing 2002 Seoson и Sylt Terminotor: Down of Fote и The Co	perio	34 35
В розроботке: Будем ждоть?		36-46
BloodRoyne		36
Unreol Tournoment 2		38
Deus Ex 2 Fohrenheit		40 42
Age of Wonders II: The Wizord's Ti	hrone	44
1503 A.D. — The New World		46 48-54
RULEZZ&SUXX: В ЦЕНТРЕ ВНИМ Периметр	RNHA	48-54
The Elder Scrolls: Morrowind		49
Worcroft III		50 51
Heroes of Might ond Mogic IV RULEZZ&SUXX: ВЕРДИКТ		56-79
Вердикт: Кроткие обзоры		56-59
Bacterio, Block & White: Creature	rle u Demonworld II: Dork Armies	56
Erevos, Fortress Europe: Liberation Solt Loke 2002 и WilliamsF1 Team	of Fronce, n Driver	57
Вовочко и Петечко, Козаново: во Crozy Loto	е соблозны Венеции, Лохотронщик	58
Пиромидо, Солярис 104 и Стронн и мистера Хойдо	on neropina general parameter	59
Вердикт: Дождолисьі		60-79
Operation Floshpoint: Red Homme Кросноя Акуло	r	60 62
Trevor Chon's Copitolism II		64
Disciples II: Dark Prophecy Medol of Honor Allied Assoult		68 70
Dorkened Skye		74
Stor Wars Starfighter		76 78
Moto Rocer 3		80-95
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА Всеобщоя Прогроммноя Анорхи	я, или две стороны одной медали	80-95
Оружие в компьютерных игрох.	Искусство убивать. Пистолеты	84
Исповедь "моленького бого" Новое пловоние "Акеллы", Алык	порусо и Черный Роджер	
но Фрунзенской		92 95
Бето-Тестинг: вид изнутри		96-101
Новости Deothmotch		96
Quoke III: Areno		96
Unreal Tournament Storcraft		96 98
Deothmotch: Киберспорт		101
ВСКРЫТИЕ		02-105
Империя иллюзий. Расширение Empire Eorth в домашних услов	возможностей редокторо	102
Выкопой свой ресурс!		104
<b>МАСТЕРСКАЯ</b> (ex-МАТРИЦА <i>ПЛК</i>	າດ 1	06-115
Серьезное редоктировоние. Основы создония уровней для !	Serious Sam (NOCTh 3)	106
Игровые редокторы		108
Шкурные интересы. Создоние ск	инов для Counter-Strike и Holf-Life	111
САМОПАЛ		16-119
Ролевая Библия. Сторый Ролево ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ		20-131
Железные новости		120

### АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

игр в номере	
503 A.D. – The New World 14, 46 ge of Empires III: The Conquerors 18 ge of Wonders III: The Ward's Throne 14, 44 Ilens vs. Predotor 2 18 merican Conquest 16 roade Volleyboll 147	1
ge of Wonders II: The Wizard's Throne 14, 44	ı
merican Conquest 16 rcade Vollayboll 147	ı
	ı
RX Fatelis 14	ı
trox 146	k
aldur's Gate 26, 104	1
attle Realms 24 lack & White: Creature Isle 56, 172	b
lack and White 18 lock Moon Chronicles: Winds of Wor 14	I
loodRoyne 36 ST Commonder 14	ř
ST Commonder 14 umper Wors 24 all of Cthulhu: Dark Carners of the Earth 14	ı
all of Cthulhu: Dark Carners of the Earth 14 apitolism II 18	ı
ar Tycoon 24 armageddon 147	1
ormageddon 147 ornivores Cityscape 14	ŝ
amivores: Ice Age 146	
aunter-Strike 18, 26, 111, 104	ı
rozy Shuttle 22	1
ark Plonet 14	1
larkstone 26, 104 leadly Allionce 12	1
leadly Alliance 12 lefto Green 32 lemonworld II: Dark Armies 56	1
temonworld II: Dark Armies 56 testrayer Command 14	
leus Ex 109	
leus Ex 2 12, 40 12, 40 109 Ex: Game of the Year Edition 109	
Slabia I 26, 104	ŀ
Habio II: Lord of Destruction 19	
Negles 14	١
Iggles	I
lune 2000 19 lungean Slege 14	ı
arthworm Jim 3D 147	ı
mperor: Battle for Dune 20 mpire Earth 20, 102	ı
revos 57 VF: The Second Genesis 14	1
Vt: The Second Genesis 14 22 Lightning 3 146	ı
ohrenheit 42 ollout 104	1
allout 3 16 allout Tactics: Brotherhood of Steel 20, 24, 26, 104	ı
ar West 20, 24, 25, 104	ı
arricape 32 arterdale: Guardians of Asaard 14	١
IreStorter 16	١
ortress Europe: Liberation of France 57 reedom Force 14 ram Dusk Till Dawn (Or approx ag pacceers) 14	1
ram Dusk Till Dawn (Or зокота да рассвето) 14 leaff Crommand's Grand Prix 4 10	1
Habal Operations 14 Nothic 2 10	ı
Frand Theft Auto 147	ı
Frand Thief Auto 3 14 Frandio 2 14	ı
	ı
folloween 14	
toto 14 forry Potter and The Sorcerer's Stone 8, 18	1
Seavy Metal F.A.K.K.2 147 Serves of Might and Magic III 21, 104	1
Idea	
Heroes or migrit and Magic IV 14, 51 Hitmon 2: Silent Assassin 14	I
IomePlonet 16 Ioverage 16	I
Ioveracce   16   Iove	1
rewind Dale 26, 104 mp 24	1
mperialism 104 edi Outcast II 14	I
edi Outcasi II  udge Dredd: Dredd vs. Death  33  Ungdom Linder Fire Gold Edition  24	1
Cingdom Under Fire Gold Edition 24 Creed 16	ı
ethal Dreams: The Circle Of Fate 16 ost Lealon 33	1
Addict The City of Lost Heaven 14 Agaic: The Gathering Online 12	ı
Aagic: The Gathering Online 12 Aajestic 12	1
AARSHI 16 Aax Payne 21	
AechWarrior 4: Clan 'Mech Pak 10 AechWarrior 4: Inner Sphere Mech Pok 10	
AechWarrior 4: Inner Sphere Mech Pok 10 AechWorrior 4: Vengeance 10	ı
Aedal of Honor Allied Assoult 18, 21, 24, 70, 146	1
Alight & Maglc IX (Mev # Mores IX) 14	1
Almests Online 14 Aoments of Seolife 8	1
Austol Kombat 12	ı
	ı
	ı
Severwinter Nights 12, 14	J

New World Drifer	- 14			
Oblivion Last	16		Тестирование	
Operation Flashpoint Operation Flashpoint: Red Hammer	60		Сила четырех.	
Peorl Harbor: Zera Hour	14		Тестирование всей линейки навейших чипсетов от nVidia	122
Pillars of Garendall	24		Creative Sound Blaster 4.1 Digital	125
Planescape: Tarment Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	26, 104, 173		-	
Postal 2	12		Разгон	
Project Entropia Quake	26, 104		Разгон №1. Вводная статья	128
Quake Quake 2	26, 104			
Quake III Arena	21, 24, 96		Экзотика	
Red Alert II: Yuri's Revenge Red Faction	21 8, 22		Intel Pocket PC Camera. "За стеклом"	129
Red Paction Resident Evil 3: Mercenaries	8, 22			
Return to Castle Wolfenstein	22		Разумный компьютер	
Robot Wars S.W.I.N.E	146 24		Разумный кампьютер за разумные деньги	130
Salt Lake 2002	57			132-133
Serious Sam (Kpyroři Cam) 22, 24,	26, 104, 106			
Serious Sam: The Second Encounter Shadow Force	14, 24 14, 24		Выбнраем Athlon, сравниваем память, наснлуем Windaws XP (3 pas	3a),
Shogun Total War	24		разбираемся с GeForce3, охлаждаем видеокарты,	
Shrek	174	100	ведем переговоры через Интернет, перехадим на NTFS	132
Snapshoti — Paporazzi	8		ИНТЕРНЕТ	134-143
Sniper Star Trek Bridge Commander Star Wars Starfighter	14			
	76		Новостн Интернета	134
	2, 26, 98, 104		С пикой в онлайн. Игра в "Казаков" через Интернет	136
Starships Unlimited 2: Divided Galaxies Strayfire	24		Третье измерение Сети. С чем едят VRML	138
Stronghald	109		Интересное в Сети	142
Summoner	10		Игровые ссылки	143
Summoner 2 Syberia	10 34			
Terminator: Dawn of Fate	35		АНТИХАКЕР	144-145
The Cameron Files: Secret at Loch Ness The Elder Scralls III: Morrowind	35		Софтом по харду! Мягкое восстанавление жесткого диска	144
The Elder Scralls: Morrowind	14 49			
The Sims	22		КОДЕКС	146-147
The Sims: Hot Date The Sims: Vacation	8, 24		Стандартные коды	146
Tom Clancy's Ghost Recon	18, 171		Шестнадцатиричные коды	146
Transport Tycoon	22		Игровые ресурсы	146
Trevor Chan's Capitalism II (Капитализм 2)	14, 18, 64		Антикварнат	147
Trapico: Paradise Island Tux Racer	24			147
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	14		Easter Eggs для Heavy Metal F.A.K.K. 2	
Unreal Tournament 2 Unreal Tournament 2	26, 26, 96, 97		ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	148-156
Uplink	20, 38		За истекций месяц. Новости внекомпьютерных игр	148
USA Rocer	14		Тагтелт. Нашествне тьмы	150
Valhalla Chronicles Venam (Codename: Outbreak)	14 110			130
Warcraft III	50		Второй взгляд на Однссею.	152
Warrior Kings WilliamsF1 Team Driver	14		Попытка пост-обзора в преддверни Тармента	
WilliamsF1 Team Driver	57 146		Молот Войны. Парад-алле	154
Wixardy 8 Warms	104		мозговой штурм	158-163
Worms Blast ZAX Allen Hunter	14			158
ZAX Allen Hunter Awaa (AquaNox)	147 14		Тест № 19. Наемники как стиль игры	
Аллоды	16		Скрннтурс №03. Март	159
Аллоды 2	16		Ответы / Участие в конкурсах	159
Вовочна и Петечна Воли пустынных земель (Wasteland Wolf)	58 14		"Гол на мнллнон"	163
THOMAI (The Diggles)	14		ЮМОР	164-165
Готика (Gothic)	14, 18			
Домнурги (Etherlords) Заклетие (Spells of Gald)	24 14		Новое — это хороша заныканное старое!	164
Златогорые 2	16		«иинам» атроп	166-170
Казанн	136			166
Казанова: есе соблазны Венеции Кроснае Акула	58 62		Днслокация кузькиной матери и прачие достопримечательнасти	100
Ил-2 Штурмовик	21, 24, 110		микропостер	171-174
Код доступа: Рай (Paradise Cracked)	16		Tom Clancy's Ghost Recon	171
Корсары-2 Лохотронщии: Crazy Loto	26, 93		Black & White: Creature Isle	172
Периметр	48			173
Периферия (RIM — Battle Planets) Пинбол по-русски	14		Planescape: Torment	
Пинбол по-русски Пиромида	14		Shrek	174
Проклятые земли	16, 20		журналы и книги почтой	176
Руна (Rune) Рыцарн морей	26, 92			
C.B.H.H. (S.W.I.N.E.)	14			
Солерис 104	\$9		РЕКЛАМА В "МАНИИ"	
Страинае исторне докторо Дженила и мистеро Хайда	59			
Céepo	16		Обложка:	
Черный овзис (Midnight to Nowhere)	16		Игромання представляет:	
Вионемпьютерные игры			"Лучшее для Caunter-Strikel" 2-я обложка	
Agent X 2nd Edition	148		K-Systems 3-я обложка	Pri-
Creatures of Rokugan Exalted	148 149		Inel 4-я абложка	A disc.
Fuzz: the Furry Police RPG	148		7 13 40 70 7 10 7	BAU.
Gamma World	149		В номере:	(All I results)
GURPS	148 148		1C 3, 15, 23, 29, 31, 41, 47, 55, 67, 161	E CHARLES STEEL
Iteration X	149		Акелла 21, 159 не мест	SEPTION THE NAME
LotR: Fellowship of the Ring Luftwaffe 1946 RPG	149 148		Бука 4 ПОМЕК ІІ	C METATORI C METATORI COPCERNI 2
Luftwaffe 1946 RPG Magic: The Gathering 28, 1	149, 150, 152		Лабиринт 2	SSPCIPS 2
Metamarphosis Alpha	149		Медна-сервис 9, 17, 25, 73	12
Patriots Renaissance Adventure Game	148 148			250
The Spell Books	149			200
The Three Musketeers Adventure Game	148		Русский экспресс 127	Superior of the State of State
The World of Zorro Adventure Game & Resource Two Towers	e Book 148 149		Руссобит-М 11, 13, 53, 105, 147	-
War of the Worlds Adventure Game	148		Саргона 157	V
Warhammer	28, 154	3	Точка.ру 175	
Warhammer 40k CCG Warhammer FB CCG	149	3	DataForce 141 DEC 100	A Trans
Werewolves	149	7	WWW.IGROMANIA.RU 1	
Нашествие	149			

# новостной меридиан

рес у обывателей, которые, в свою очередь.

поспешат в магазины за игровой новинкой.

Что должен уметь настоящий папарации? Пер-

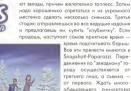
вым делом, надо уметь вынюхивать, где обита-

# ИГРЫ



Sims на заслуженном отдыхе Компания Maxis

Компания Maxis продолжает ковать железо, не отходя от кассы. Казалось бы, только недавно новый аддон The Sims:



время полсчитывать барыш Все эти прелести имеются в Snapshotl-Paparazzi. Передвижения по "звездному" городу осуществляется от третьего лица, а съемка от первого. Ждать многообещающего симулятора осталось еще долго - релиз назначен на первый увартая 2003 года. На этом приключения папарацци не заканчиваются — уже анонсированы еще два проекта Philos Labs: Moments of Sealife & Natural Nudity

Hot Date взобрался на вершину американского чарта, изредка уступая первое место только Harry Potter and The Sorcerer's Stone, a Maxis vice готовит очередной, четвер-THE DO CHETY "ROBECOK" Vacation, Хватит сидеть дома. уткнувшись в телек, настало BOOMS BES ONTHRHOUS OTHERS Благо созданы все условия: есть пляж, горы и лесной кемпинг. Хочешь — рыбку лови, YOURING - HILL SOPUTUR & CO. потопные времена сокровища, хочешь - играй в пляжный волейбол с другими заго-

рельми и вечно счастинвыми симсами, а хочешь — катайся на горивы лыжах или сноуборде. Для придания игре большой нелепости в ней даже запланировано появление снежного человека. На прилавки магазинов вся эта благодать ляжет уже весной 2002 годо.

#### От папарацци нельзя спрятацца

Похоже, вскоре каждая область жизни человека обзаведется своим симулятором. Если ты чем-то занимаевшеся и это приносит доход, тема уже интерески разроботникам компьютерных игр. К примеру, вентерская компания Philos Labs анонсировала "смиулятор папаращи" Snapshoti-Paparazzi. Профессия зажватывающая, а потому способные вызвать интетвающая, а потому способные вызвать инте-

A Snapshotl-Paparazzi

#### Джеймс Бонд навсегда!

Покуда выходят фильми о Джейние Бонде, будут выходить и игри о нем. Причени кому им поладя подобние разроботки не доверят. А кому, спрацинвается, доверят Нагониер, довеждения довашей себя Holf-life: Вые Shift и в ностоящее время сасдоченной разроботкой Социне-Strike: Candition Zero. По поко неподтвержденным сведениям, бестрох валет не только Condition Zero, но и приключением зацения.

#### СРОЧНОВНОМЕР

Есть у революции начало нет у революции <u>конца</u>

Но Red Faction возлагались большие надежды, и тем не менее, большим событием он не стал. Не помогла даже разрекламированная деструктивная вседозволенность

рованном деструктивном вседозволенность — GeoMod. Большинство геймеров Red Faction охарактеризовали всего лишь как "еще один хороший шутер". Впрочем, этого (кстати, не надо забывать и о проданном



миличное коликії хватило ТНО для того, чтоби для закоз компени Volitin по разработку сижела. Как і в случає с ориничалним Red Facilion, игра сичола выйдет на Sony Plo/Station 2 (конец 2002 года), а лишь потом будет потруговоги о РС (чевидная дата рениза — первый квартал 2003 года). Револющим прадолжаєтся, так что простой шистер Поркер продолжит бороться за инр. и свобозу и Мону.

о новых похожденнях агенто 007. Новость, но первый вагляд, хорошов. Но есть одно "чо" (ток получилось, что в доином предложения их цельхх дво]. "Но" — это двихок Holf-life (читойте — Quoke ?]. Господо, имейте же, ноконец, советь, ксолько можно! Похолейте сторичко, до и бедных геймьров зоодно.

### Возвращение мистера Джонса

Недавно Стивен Спилберг и Харрисон Форд вновь заговорили об Индиане Джонсе. Они по-прежнему хотят снять четвертую часть "Индианы Джоиса", несмотря но то, что Форд уже давно на пенсии, а у Спилберга на ружах

нет даже приемлемого сценория. Заслышав такие речи, защевелились разработчики "кур по мотивам". Компании Lucas Arts и The Collective анонсировали новый, пока безыманный проект, посващенный приключениям бестрацию-

го Индисин. Жонр, разумеется, Action/Adventure, исполнение в дуке Tomb Rolder. На The Collective, саеловами: собе има на Выffy het Vampire Sloyer, возолгоот большие индежды, ощентиру внижание на графической ростотих Buffy, которые закозчины иссая Ата хождают ужирать и в игре омистере (Досисс. Знаментый дожевого ввоиет-



# Компания "New Media Generation" представляет новый командно-тактический шутер

#### 15 масштабных (до 400\*400 м) карт для однопользовательско игры и 6 специальных карт для многопользовательско

- игры.

  До 36 участников в многопользовательско
- Военное оборудование военное оборудование
- Возможность включения в команд специалистов из различных сфер пеятельности
- В игре моделируются последние разработки и области военностратегического программного
- реалистичная 3 графика
- Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиям.



Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Террорных ма ван "чумой XXI вска". Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс эксплинить эмертельный примераки" и уберечь мир от гибели.

Вудь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в подной амуниции по свыым опасным местам. Такая задача способна свалять с ног обычного создата. Для Призраков же это - проего сще одна работа и еще одиц еднь вы жызни.

#### Минимальные системные требования

Printiers 256 MH MMX бол эттехствого условные либо Printiers 23MMX дотворить соорить 256 MH MMX бол эттехствого условные либо 123MMX дотворить соорить 250 MMX выполнять на распорт 16 бол 16 мМ мМТ сообрасот росствоенте на распорт распортительного 100 MMM го дободного прострасить на первенена изглед для подраги распортительного 100 MMM го дободного представить первенена изглед для подраги распортительного 100 мММ го дободного представить при распортительного 100 мММ го пред 100 го подержения Метоков Пристория 25 мММ го под 100 го под 100

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515 (095) 903-80-98 (095) 903-30-50 e-mail: sales@nmg.ru www.media2000.ru ww

издательство Меdia 2000





trackiments of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment Jac. Is a Uti Soft Entertainment Company tom Clincy's Ghost Recon is a trackmark of Robicon.

.media2000.ru www.NMG.ru www.vKIDS.ru ww

склюзивным распространителем ОЕМ версий далной продукции на теоритории России звляется ООО "Медиа-Сервис-2000", тел/факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.



отличная графика и увлекательный сожет) вксклюзивной розреботкой для Рікуботісів. Конссольный релиз Биттонный релиз Биттонный на осень 2002 года Портация на предосматрыные компьютеры не предусматрена, хотя кто его змоет, как корта ляжет. Может петцию какую написсть, ведьлейног так же поступали?

#### Grand Prix 4 uet лучше в мире

Первоя игро из серии Grand Prix вышла десять лет назад. За прошедшую декаду серия разошлась по миру сумморным тиродля двух платформ — PC и Xbox, — и ее выход порадует обладателей персональных компьютерря и консальшиков в июне 2002 года.

— Мы пологоем, что сможем превзойти собственные этолоны кочество, — заявил гуру ржефф Крэмонд. — Grond Prix 4 не просто гоночноя игро. Оно позволит вом понять мир "Фрамулы-1", не бидучи том.

Новый движок, улучшенная физическая модель и море драйва — счастье стучится в наши вома.

#### "Готики" миого ие бывает

"Готико" стола первой немецкой RPG, получившей такие лестные отзывы по всему миру. Отличные рецензии и высокий уровень продож привели к тому, к чему и должны были поивести

— к ононсу Gothic 2. Компания Piranha Bytes проболгалась о начале работ над сиквелом еще в прошлом году, однако далгое время о проекте практически ничего не было известно. Те-

перь ситуация изменилась. Во второй части игры мы попадаем во внешний мир, где люди с орками ведут борьбу за выживание. Изменения практически не коснулись геймплея и управления. Мир огромен, мир опасен, мир интересен. Разработчики изготовили новый движок и быотся с АІ, пытаясь научить бестолочь новым фокусам. Среди монстров не только орки и гоблины, но и демоны и доже дроконы. Релиз Gothic 2 намечен на 2003 год. CHONODO & MAMADIKOM BODNONTA затем — в общеевропейском.



жом в 2 миллиона колий и стала одной из самых прибыльных среди гоночных симуляторов. Три части уже откатаны, пора браться за четвертую - решили в Infogrames, и пожалуйте анонсирован Geoff Crammond's Grand Prix 4. достойное продолжение. Лицензия у FIA 2001 World Championship куплена за баснословные деньги, зато в игру позволено включить все команды и все трассы, принимавшие участие в чемпионате 2001 года. Игра разрабатывается одновременно



# "Мехи" продолжают бой Місговой продолжает наживаться на боевых роботах. МесhWorrior 4: Vengeance и

ся уже осенью 2002 года, при-

чем сделает это с большой пом-

пой, появившись сразу как на

вотъся но боевых роботох. МесНМоггог (1 Vengeence не имел отпушительного успеко, но был тепло привят фонотоми серии. На ник — но фонотом — н продолжиет делотъ — и продолжиет делотъ стояки Містовобі. Мол, купити игру, купити и одраги, Алуше два. — чтобы уж новерияже оставить бедина гоборова до продолжиет и одраги. Алуше два. — чтобы уж новерияже оставить бедина гоборова оставить оставить

ввиду в Течения 2002 годо. Перваве нозводен ся МесhWorrior 4: Inner Sphere Mech Pok, содержит новем корть, новых роботов и новое оружие и повытся в прадоже уже весной. Второй — МесhWorrior 4: Clan / Mech Pok — спедует ждать чуть позже. Он также будет совержать свеженькие корты, роботов и оружие. Как видите, инчего особенного, опуl for fons.

## Взывая к "Призывающему"

Студия Volition трудится над сиквелом ролевография Битволев, издовать которую опятьтоки будет компония ТНО. Немогря на воссвою неоднозначность, Summoner имел большой услех но PlayStation 2, хотя РС-версия прошла почти незомеченной. В ТНQ сделали соответствующие выводы и объявили Summoner 2 со всемы его досточнистваюм (утиченный движок).

# **ИНДУСТРИЯ**



Gothic 2

## Gray Matter Studios купили

Сделайте хит, о лучше два, и вашу студию обязательно кто-нибудь купит. Сей постулат уже не раз находил себе подтверждение, и вот — новый пример. Компания Activision, уже давно плотно сотрудничавшая с Gray Matter Studios, объявила о приобретении конторы, розрасоботашей одну из глаеных игр прошлого сод — Return to Castle Wolfenstein. Решение более чем лотчиное — в конце 2001 года римейк Wolf3D одновре-

# PRIMITIVE WARS

В далёкие времена Юрского периода люди были вынуждены бороться за жизнь со страшными полчищами драконов, динозавров и демонов.

Управляйте своими отрядами, собирайте ресурсы, охотьтесь, чтобы прокормить своё войско. Соберите всю свою волю в кулак, задействуйте все возможные ресурсы, чтобы ваше племя победило в этой страшной доисторической битве.

- каждое из представленных племён, причём в каждом задонии буде иечто иовое, что не дост вом зоскучоть
- Многопользовательский режим игры поддерживоет до восьми
- \* А для тех, кто любит создовать нечто уникальное
- к игре прилогоется простой в оброшении релоктор корт





менно пидеровал в стискох продож доженны строн, включая Бермания. Астічійо привобрепо еще 60 процентов окций Gray Matter Studios, и в соответствии с засиломенным сотпашеннем стурки стала филиалом круннейшей компоничнадартеля. Президент Gray Matter Дро Морком сокронна свой пост и, судя по всему, не може і продаваться удаченой салект. Большинство ключевых сотрудников стурки также заключения контрасть «Ситібіал. Все вольшин полика отличияма. Ждем Return to Coatle Wolfenstein 23

#### Судьба Neverwinter Nights решена



#### Виртуальность и материальность Magic: The Gathering

Друзы, нос сново бессовестно кинули. Только недовно мо срадстью пислом об альтуристох из компонии Witards of the Coast, готовых подарти» кину Mogic The Gathering Online совершенно бесплотно, и удавлялись, где подвохто, кок неожиденно этот сомый подвох и нишельсь. Нет, плоты за кинентскую версию и окскурт не будят вособы, нос хожтя заспоять плотить за виртуальные карты. Прадстовыте себе, туринрнов колада и 60 карт обобляется потив 10 допоров, а сождый бустер по 15 карт не кулить дешевиел 3.99 доляров. Пришенось турикорстий

Wizords of the Coast давать развиснения. Мол, виртурльные корты можно будет с легкостью обменять на настоящие, тах что все по-честному, без обмана. "Ну-ну, — покачали головами скептики, — свежо предине, да верится с трудом." Осталось верится с трудом." Осталось только ждать ревняа, который ожидается в ближойщие месяцы.

#### Похороны Majestic

Люди всегда настороженно относятся к новым идеям, зачастую не торопясь их принимать. Стала известна дата похорон

Вкомец разругавшиеся компония ВкоМоге и Interplys кест-мер сумели решить задретвисую судьбу сверхожидаемного ролевого проекта Newerwiders Night. Наполиям, что чад игрой новекспа описместь после того, ког по инициатиев ВкоМоге контрот ст (Interploy бил растортнут. Что тут подвлающь, не сошных корактараную в Ворочем, побремена уже улажне. По обоодному согласню, Neverwinter Nights издаст компония Поргатав, имеющая пицевияю и ат Dungeons & Dragons со времения вливания в отчета дом Наръбе петестием.

Глава BioWare Рэй Мазука по такому поводу не удержался от сантиментов:

— Мы очень роды, что смогли достигнуть примеменного соглошения с Interploy, BioWore близится к зовершению робот нод Neverwinter Nights и вскоре предостовит Infogromes готовый продукт для издония по всеми многу.

# Mortal Kombat

Мало, ужасно мало хороших файтингов выходит на персоналке. Да что там хороших файтингов, и плохих-то не сыщещь (хотя, казалось бы, чего их искать?). Именно поэтому тупой болью в сердцах поклоиников рукопашного и ногомахательного боя отозвалось известие о разработке нового проекта из серии Mortal Kombat. Midway Games сообщило о Deadly Alliance, очередной реинкариации старой доброй "Смертельной битвы", разрабатываемой на абсолютно новом движке и обладающей сногсшибательными "фичами". Увы, чаша сия пройдет мимо обладателей РС, а достанется без остатка владельцам next-generation-консолей: Xbox, GameCube. Game Boy Advance и иже с ними. Впору плакать...



триллера Majestic. Компания Electronic Arts решила перестать тянуть время, оставить нодеж-

ды, что к их иниовационному проекту все-таки придет успех, и одним махом разрубить гоодиев узел. Malestic. обошедшийся ЕА по меньшей мере в 5 миллионов долларов, прекратит свое существование 30 апреля 2002 года. Уведомительные письма уже разосланы всем игрокам Malestic... хотя где гарантия, что они в очередном пристуле параиойи серьезно отнесутся к новости? Вдруг не поверят?

#### Не ждите Deus Ex 2... скоро

Иногда ожидание смерти подобно. Временоми так и хо-четска воссликнуть в лицо разработчикам: на учето вы так тянете резину? Хоть по ночам работойте, только дойте же нам скорее в руки долгожданную игру. С момента ононаса речез £х 2 подалю уже боль-

#### СРОЧНОВНОМЕР



#### КРОВИЩА'II be back!

Товорищи геймеры, свершилосы! Легендоризе компоня Килліву МН Scisions, ответственноя зо высевонне в наши души эторен кровавых маньяков и за сбор боговожатам кроваю-жасных левел Postal (а, анонсировала сихвел. Работи над Postal (2, анут полным хорм. Для создания игрового мира был выброн и стремительно лициятован выжож — приготоваться. — Илган



Warfarel Крововая бойня переносится в полное 3D. Никакой изометрии, никакого третьего лица. Вид из глаз истребителя невинных педестрионов и чистый адренолин в виртуальной крови (в реальной, впрочем,

К сожалению, разработчики не торопятся поделиться с игровой общественностью информацией о проекте. Дота выхода



также тщотельно схривоется. Но и сказонного вполне достоточно, чтобы засхень в плоах и ностоямих геймеров дивельский сиснек. Застоями нодеяться, что ребято из клипід Will Боказон че буду посталення к стенке повиткорректностью и не околутся и умерщанени пулями и іровственности. Мы свято верим, что Postol 2 подорит ном могро, коевих рокуры. "Issus, хоге му oss!"

ше года, а ждсть выхода часого шадевра еще ото-то сколько. По словам Рк-менеджера Edos Interactive, Deus Er 2 увидит белий свет никох не рогьше весны 2003 года, и это в лучшом случае. Мол, парян из 10N Storm решиму луучшить все, что только поддоется улучшению, а потому роботы прибальяется чуть ли не с кождым дить с кождым дить с

# DISCIPLES DARK PROPHECY

СОБРАВ ВСЮ ВЕРУ В КУЛАК, КАЖЛАЯ РАСА ВНОВЬ ЛОДЖНА

#### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ:





**Неполиткорректный** 

Townso cyanatry a year younger cayper young

всевозможных пинболов, но то, что подобные штуки способны надолго вырвать из реальности

целый офис, — это точно. За последние годы было напридумано много пинболов, хороших и

разных, но всех их ждет печальная участь — в

утиль. Расступитесь, вот идут бравые парни из Venom Studios. создавшие "Пинбол по-русски".

В России, как всегда, все замещано на полити-

ке. Шарик, уподобившись древнерусскому бо-

гатырю Колобку, вечно куда-то попадает: то в

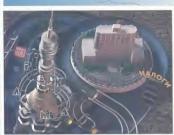
Думу, то в Белый дом, а то и - прости, Господи

в Кремль. Каждое попадание вызывает изме-

пинбол

# РОССИЯ





подарожает, то револющия грянет. Ну и, конечно же, каждые четыре года готовытесь к выборам. Политический "Пинбол по-русски" уже нынешней весной издаст компония "Бука".

#### Haw other Fallout

То, что Fallout на Руси любим — ни для кого не секрет. Одних только русскоязычных фанатских сайтов в Интернете десятки, а уж сколько копий игры было продано в России — никаким Diablo не снилось. В

саев время комоніда RFGToday и студим Diglial Gedos затеяти проект, по сущаюту веляющий се обобоз затеяти проект, по сущаються в эльтернистивным Fallout". Сделали несколько мененитр по напечений проектом заявлясь за полномосштабную игру — Wasteland Wolf, он же "Воля гутанных замели. Шли месяцы, проект рос и мужал, поко, чаконы, не стая креятко не ноли. От ндее! делаги "Фоллоут", пусть даже и очень альтернитивний, порышлась отлагаритивний, порышлась отлагаритивний, порышлась отлагаритивний,

от Interplay денег не хватит, поэтому "Волк пустынных земель" превра-



нения в политической жизни страны: то нефть тился во вполне Даты выхода отечественных локализаций Название Издатель/Разработчик Дата выхода Akea (AguaNox) 1C/Nival/Massive Development январь-март Копитолизм 2 Новый Диск/Enlight Software январь-март (Capitalism 2) От заката 1C/Nival/GameSquad январь-март до рассвета (From Dusk Till Dawn) snowball.ru/1C/Piranha Bytes Готика (Gothic) Grand Thief Auto 3 январь-март Бука/ Take 2-DMA-Rockstar январь-март Бука/3ДО Герои меча и магии IV март-апрель (Heroes of M&MIV) 1C/Nival/TriNodE Периферия январь-март (RIM - Battle Planets) C.B.U.H. (S.W.I.N.E.) 1C/Nival/TriNodE январь-март Бука/Jonquil Software Заклятие (Spells of Gold) апрель Новый Диск/Black Cactus Warrior Kings март весна 2002 года ARX Fatalis (ARX Fatalis) 1C/Nival/Fishtank/Akane Studios Halloween (Halloween) 1C/Nival/Wanadoo весна 2002 года 1C/Nival/Wanadoo весна 2002 года Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour) Бука/3DO/NWC апрель-май Меч и магия IX (Might & Magic IX) snowball.ru/1C/SEK Гномы (The Diggles) январь-март Disciples 2: Dark Prophecy Руссобит-M/Arxel Tribe март-апрель

сомоставлению игру. После побальной котосторой прошого 32 годо, арраступу, милий посталохолитический мир. Дойде до стадии игробельной демо-верски, ребято из Digital Geckos отправились на поисси возможного издателя и, по из словом, нашим его в лице вомоления "Тс-Увы, руководитель напровление игрових протрому фирми."Тс' Горий Мироиниясов на подтеврали данную информацию. Официольные переговоры межу 1°C" и Digital Geckos покоие велись. Тем не менее, разроботка "Волка пустанных замема," продолжается.

#### Даты выхода игр

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

#### Февралі

Shadow Force	0
Project Entropia	02
Destroyer Command	05
Grandia 2	05
Serious Sam: The Second Encounter	05
Tropico: Paradise Island	05
Hundred Swords	0
NASCAR Racing Season 2002	12
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	1
Carnivores Cityscape	20
BST Commander	2
Mimesis Online	2
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	2
Mafia: The City of Lost Heaven	2
Diggles	2
Command & Conquer Renegade	2

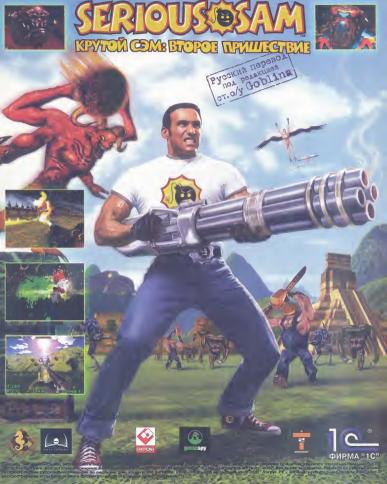
#### Март

Neverwinter Nights	01
Valhalla Chronicles	01
Die Hard: Nakatomi Plaza	01
Black Moon Chronicles: Winds of War	01
Dark Planet	06
Warrior Kings	08
Global Operations	14
Freedom Force	14
New World Order	16
Far West	16
The Sims: Vacation	27
Worms Blast	27
Heroes of Might & Magic IV	29
Might & Magic IX	29
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	29
USA Racer	29

Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Halo	01
	01
Hitman 2: Silent Assassin	01
Star Trek Bridge Commander	
Sniper	02
Dungeon Siege	02
Jedi Outcast II	03
The Elder Scrolls III: Morrowind	03
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	05
ARX Fatalis	15
Grand Thief Auto III	17
1503 A.D. — The New World	29

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул.

Chemisters in National Chemisters in National



#### Даешь сиквел "Аллодов" н "Проклятых земель"! Когда продолжение любимой игры не выхо-

дит уж чересчур долго, фанаты, ждущие сиквела, начинают выражать беспокойство, а затем просто открыто требовать начать работу нал игрой. Именно так поступили поклоиники отечественных ролевых игр "Аллоды1/2" и "Проклятые земли" от ступии "Нивал".

"Все, кто хочет получить от "Ниволо" игру, продолжоющих "Аллоды" и "Проклятые земли". впишите, пожолуйста, свое имя, фомилию, еmoil одрес и ник (по желонию) в строках снизу. Вместе мы сможем возродить великую игру!" Петиция с таким текстом появилась недавио в Сети по адресу http://forestclan.formoza.ru/ cai-bin/votina/vote.pl?lana=1. Как видите, начать по старинке решили с петиции, но где гарантия, что не дойдут до баррикад?!

"Нивал" не стал долго отмалчиваться. Ответ был предельно корректным, но не особо обнадеживающим. Моп, сами любим "Аллоды" и "Проклятые земли" и даже не прочь сделать онлайновую RPG на базе этих хитов, однако технологии в России пока отстают от запавных. Поэтому ничего не остается, как подождать еще несколько пет

Поживем увидим, чем дело кончится. В свое время Конан Дойль убил Шерлока Холмса, но



Fate (студия Boolat). Менее всего известно с FireStarter и Neuro Первый проект — придлный футуристический 3D Action, создаваемый GSC Game World на абсолютно новом движке. Второй — непрямое прополжение еще не вышедшего космосимулятора HomePlanet, обещающее в графическом плане заткнуть за пояс даже Kreed. Обе игры находятся еще на очень ранней стадии разработки, поэтому скриншотов и демок придется ждоть еще до-



Компания "Бука" в последнее время находится в ударе и новые игры анонсирует чуть ли

не каждую вторую неделю. Недавно Запад узнал о существовании МARSHI, архадного футуристического FPS с элементами тактики от студии НВМ. Место действия - Марс. суть - борьба небольшого спасательного отояда с палчищами обезуневших киборгов Второй проект "Буки", явно ориентированный на западный рынок, -приключенческий survival horror под названием Midnight to Nowhere, разрабатываемый сторым знокомым — ступией "Сатурн плюс". В русском варианте он иосит имя "Чериый оазис"

Обе игры выйдут в России, причем уже в этом гаду, однако их релиз за границей также запланирован.

#### "Сфера": наш ответ EverQuest

вые RPG наконец-то докатилась и до России. Впрочем, скорее это не мода, а веление времени. Да, пока мало кто может себе позволить играть в MMORPG, да и технологии оставляют

желать лучшего. Однако разве можно остано вить прогресс? Компания "Никита" занята разработкой "секретной" RPG, действие которой развернется в мире фэнтези. Впервые об игре с кодовым названием "Сфера" директор "Никиты" Никита Скрипкин обмолвился под Новый Гол. и с тех пор никаких официальных сообщений не поступало. Опнако кое-что известно. Игра многим иапоминает EverQuest, только с прицелом на российского геймера, а издателем "Сферы" на территории России выступит компания "1С". Подробности на подходе.

#### Та еще "Бука"!

Если вы надвялись поиграть в "Код доступа: Рай" уже этой весной, то скрепя сердце сообщаю вам пренеприятиейшее известие: праздник на вашей улице наступит еще нескоро. Репиз Paradise Cracked в очеревной раз перенесен, о чем и сообщила издательская контора "Бука". Киберпанковская тактико-ролевая иг-



ра "Код доступа: Рай" выйдет только осенью 2002 года. Перенос связан не с проблемами, возникцими у студии MiST land, а в целях повышения эффективности маркетинга. Логика, конечно, не бесспорная, но решать все равно не нам, так что не будем спорить. Подождем твою MOMV..

#### поклонники великого сышика устроили елва ли не демонстрацию и буквально заставили писателя сесть за новый рассказ о великом детективе.

#### "Руссобит-М" нам подарочков принес

Хорошее дело — выставки компьютерных игр. Издатели и разработчики — люди скрыт-

#### Мода на многопользовательские онлайно-

**ИНТЕРЕСНОСТИ** 



#### "Меднатека" грядет

С 20 по 23 марта в Москве в Новом Манеже пройдет Первая московская специализированная выставка мультимедийных технологий "Медиатека". В рамках мероприятия будут представлены следующие направления: мультимедиа-системы, видео-, аудио- и фототехника, прикладное программное обеспечение и

мультимедиа-продукты (в частности, компьютерные игры). Более подробно с программой выставки вы можете ознакомиться на нашем компокте.

Fallout 3: миф или реальность? В свое время "Игромания" много писапа о том, что работы над Fallout 3 начаты, однако студия Black Isle заморозила разработку из-за возникших финансовых проблем. Так вот, есть и другая информация. Французский журнал РС Jeux настанвает на том, что Fallout 3 уже давно не вероятность, а реальность. Работа над игрой кипит в секретных офисах Black Isle, и репиз "Фоппаута" запланирован уже на этот год. Из нововведений обещана полная трехмериость. К сожалению, скудость сведений, найденных формиларми, позволяет усомниться в их достоверности. А ведь так хочется поверить

А вот по словам президента Black Isle Studios Ферпаса Укхарта, работы над Fallout 3 еще не начинались. Проект временно оставлен, хотя и не забыт.

# КАПИТАЛИЗМІ





имально при жения к реальног номическ

- Изометри
- Различные уры

- (до 7 человек) и через
- Система помощи





"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реально-сти свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого биз-неса, конкурентной борьбы и форс-мажорных сигуаций. Вам придется управлять де-нежными потоками и контролировать товарооборог, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

Системные требования: Оверационная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Peritium® II 233 Mfu, 64 МБ оперативной вожети, совмостивые с DirectfMX® 8.0 выдвоодатиер и звуковея корто, 4-скоростное устройство для чтения комподътдисков или DVD-дисков. 250 МБ свебодного места на жестком диске, мышь, леадем для доступа в Интернет (жездейные).









# УКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Gothic (Готика). Автор — Darkmaster. Финальный и во всех отношениях окончательный материал, содержащий подробнейшую информацию по всем аспектам игры.

2. Medal of Honor: Allied Assault.
Автор — Матвей Кумби. Руководство и прохождение. Но компакте — сохранен-

3. Harry Potter and The Sorcerer's Stone. Aвтор — "Q-Тихоff". Прохождение. 4. Tom Clancy's Ghost Recon. Автор — Алексей Бутрин oko 800Т. Прохождение.

руководство, тактические рекомендации.

5. Disciples II: Dark Prophecy. Автор

— Кирилл Шитарев. Руководство и прохождение.

6. Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods. Автор Dorkmaster. Предположительно (мотериал пишется), вашему вниманию предстанет руководство плос прохождение первой из кампоний. А прохождение всем кампаний вы камжете плочесть на

спедующем компакте!
7. Теver Chan's Capitalism II. Автор — Станислав Шульго. Родное руководство по Capitalism II заинимеет 148 страниц убористого текста. А в нашем материале сжато приведена информация о том, что к чему и как сделать так,

чтобы все это работало.

8. Возможен Darkened Skye. Автор — Антон Голицин.

Руководства и прохождения публикуюгся: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. Но компакте в виде RT-файлов в CD:\Draft\Guides (том таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнапа по адресу WWW.IGROMANIA.RU.

Материолы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

#### КОДекс

С февраля на компакте обитает подготовленная нами гигантская база кодов почи для 600 игр, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании".

# **РАВОЧТИ**

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru) Предлагаем вам продегустировать всевозможные дополнения для самых хитовых игр. Нашим вниманием не были обойлены ни новинки (Medal of Honor. Empire Earth), ни ветераны (Doom, Heretic, Hexen и относительно немолодая Dune 2000) игрового фронта. Для всенародно любимой Counter-Strike мы припасли последний выпуск "Оранжового" сборника моделей (о со следующего номера "контрой" снова займется великий и ужасный Ј.В.) плюс суперэксклюзивная карта. Любители Diablo II обязательно должны обратить внимоние на новую версию модификации Тhe Evil 3 — лучший на сегодняшний день D2-мод. А виртуальных железнодорожников, поклонников MS Train Simulator, очевидно, порадует модель электрово-

Страсть к разрушению способен уголить мар NG Geo Limit для Red Faction, а побовь к большому количесть вукрасной жудаксти, разбразганной по стеком, — "кровавые" патчи для Medd of Honor и RTOW. Токже рекомендуем не пропустить новую версию Киляфимара для Мах Роуне. Не в обиде останутся и люди творческие — но этот случой припасены редакторы для Етрегог, "Проклятых Замаль" и нобор угилит для поравнутого редактирования Storcaft.

за ЧС-2, знакомого всем, кто ездил хоть

раз по России на пассажирском поезде.

Теперь о читагельских работах. За отчетный месяц их пришло такое количество, что пришлось несколько реструктуризировать раздел на компакте, дабы облегчить ваше путешествие по терниям СD. Запускайте диск и цените!

Напомню, что "плоды рук своих" (только рук, не ног и не других частей тела — некачественные поделки мы на компакт не выкладываем), будь то корты, скины, программы, самодельные игры, флаш-ролики, обои... можно и нужно отправлять одновременно по двум адресам: orange@igromania.ru и орегКОТ@ідготапіали. Фойлы должны быть задрживированы при помощи зір вить задрживированы при помощи зір рили гот, наличив овторского описония и керницюто в приветствуется. Напоследох вожнов зомечание насчет карт для Heroes III. обязательно запожовывайте их в архивы, ибо при пересылке значительнач часть h3m-файлов оказывается поврежденными.

#### #01. Age of Empires II: The Conquerors Три увлекательные компании — Hires

Rise to Glory, Robin Hood и The Iron Hero.

#### #02. Aliens vs. Predator 2

 Масштабная модификация с громким именем Hell's Elite Legions. Абсолютно новый интерфейс, новое оформление всех элементов меню, новые скины для персонажей, ну и многое другов...

2. AvP 2 Hidden Extras — официальный апдейт, активизирующий скрытые возможности игры. Такие как проапгрейженный прибор ночного видения у пехотинца, новые зночки для оружия и амуниции, новый дизойн экроно загрузки, плюс новая озвучка для женского персоноже-пекотица.

3. Три мультиплеерные карты — DM Inner Base, DM Triple Collision и DM Acid Reflux.

### #03. Black and White До выхода аддона Creature Island oc-

талось совсем немного, народ затаился в ожидании и ничего нового не делоет. Кое-что нам, к счастью, удалось раско-пать. Это кое-что — карты Ниаса Hill и Killroy's Training Ground.

# #04. Counter-Strike

ORANGE Edition #04

1. Как всегда, начнем с ножа. Сегодия это цивильный такой, чистенький и

блестящий ножичек под названием Desert Dagger.

 Модифицированный АК-47 без деревянного приклада и с измененной раскраской.

3. Зомена для 3-3 — модель S.A.A.B. с глушителем и оптическим прицелом. Очень стильный инструмент, выдержанный в зеленых толах.

4. Пришло время для тяжелого вооружения. В кочестве очередной замены для непрезентобельной стондортной модели 5-1 осмелюсь порекомендовать Неачу М4 — здоровенный пулемет с оптикой и сошками. Зоряжается путем замены кортовидей с пастоономи.

 Немного стеба — модель бомбы в виде курицы, которой в известное место засунуто петарда, а на спину привязан будильник.



Kарта DE\_MINES beta

Свежевьков корто, прямиком от сомого Оронко. Вето-версия DE ДМIRS — небольшого подземного уровня. Использовань текстурки из МОИГа, дизойн выдержон в том же стиле (мрачное средневековые с техногенными элементами). Цель — взорвать систему управления вентияцией. В этой бетв всего один бомбливіс, к которому ведут в общей сложности три тути. Комечно, име себалансированность, гломы с освещением и тормознутость в особо перегруженных деталями местох. На компокте спедующего номера с большой вероятностью будет выложена либо спедующая бета, либо финальный релиз. Комментаррии и советы присылайте по адресу orange@igromania.ru или оставляйте на форуме наших друзей http://pollgon.counter-strik.ru.

#### #05. Diablo II: Lord of Destruction

Последняя версия самой масштабной на сегодняшний день и, на наш взгляд, самой лучшей модификации The Evil 3, от Vortex Team. Одну из прелыдущих версий мы уже выкладывали осенью. С тех пор изменилось очень многое. Список всех изменений вы найдете на компакте, перечислю лишь некоторые. В игру добавлено множество новых монстров, как знакомых вам по первой части, так и совсем новых. Также добавлено большое количество оружия и обмундирования, не говоря уже о раритетных и уникальных предметах и наборах. Изменена технология генерации монстров, налицо значительные изменения в планировке уровней плюс полностью переделанный (!!!) первый акт. Первое подземелье Den of Evil стало намного больше, и попасть из него можно сразу на несколько удаленных территорий. Хилые монстры первого акта заменены на более продвинутых, благодаря чему играть даже на минимальном уровне сложности не так легко, как в оригинальной версии. Из убиенных выпадают их органы, из которых можно сразу же делать potion'ы либо использовать их для изготовления магических предметов в хорадрик-кубе. Для самого кубика добавлено несколько сотен рецептов, некоторые из которых используют десятки ингредиентов, для этого куб увеличен, равно как увеличены сундук и инвентарь героя. Максимальный уровень героя поднят до 110, что дает 11 дополнительных скилл-пойнтов, причем абсолютно все скиллы подверглись изменениям.

Мод запускается через программу-оболочук, которая открывает доступ ко всем настройком игры. В комплекте поставляются утилить мор Наск, Соб Наск и Сha Lig. При помощи той же оболочим можно запускать одновременно несколько игровых сессий. Мод не изменяет орунинальные файлы игры и может быть в любое время безболезненно деактивирован.

#### #06. Dune 2000

Вновь обращаясь к теме Emperor'а, нельзя не вспомнить про его предшественников. Ва-









шему вниманию предлагаются две модифи-

шему вниманию предлагаются две модификации (Epic Dune и Dune2k Anvanced) плюс огромная подборка сингловых и мультиплеерных карт, созданных фанатами игры.

#### #07. Emperor: Baftle for Dune

Подпрок всем творческим натуром и просто любольтым. Официольний радистор корт. Предостовляет доступ ко всем возможностям игры, годится, лях созденья кок мультиплеерных корт, ток и сожетных миссий и компаний. Довольно громоздок, сложен в освоении [имеется документация] и сильно подгорожимност. Впрочем, последний факт вряд ли остановит истинных фонстов.

#### #08. Empire Earth

Три синглялеерные миссии. Особый интерес представляет совершенно нетиличная корто Soviet Bass, в комплекте поставляются более традиционные и к тому же исторически достоверные Plunder Island и Netherlands.

#### #09. Проклятые Земли

Официальный редактор предметов, характеристик персонажей и уровней. Довольно сложен в освоении и пока не снабжен никакой документацией.

#### #10. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Мод первый — Armour Mod. Основная особенность — Super Power Armor, читерский бронкк с сумасшедшим армор-классом и прибавками ко всем статсам и скиллам.

2. Мод второй – ВullelProof Mod. Добовляет в игу три новых тиел ложущек (Silent Trop, Gas Trop и Spike Trop), три видо гронот (Талеја, Chemical и родинуо для кождого контретройкера Smoke), газовые заряды для гранотомета Заменяет стондратный ломик на ржовую трубу, Desert Edgle на переточенный под лазер "Кольт", "Узи! заменяет но "Инграм", а "Баретту" на обрев Јтоп росто Мож Пейн колой-то).

3. Мод третий, исключительно мультиплеерный. Называется Canadian Invasion и таже добавляет несколько навых видов вооружения типа Annihilator Minigun, CPA MAZ 14-12 Shotgun и LM4 Devastator SMG.

#### #11. Half-Life

Модификация Gangata Wars — командный жультиповер с нескольким режимами. В первом случае две команди (русская и итальянская мафия) должны хоранять своего дома — игрока, который кождый раз назначается случайным образом. Цель — не дать уничтожить своего дона и отправить в лучший мир дона врожессто, оположия кокможно больше его соратинков. Оружие, и отменения в за убийства или просто вальтотся в самых неподходящих местах уровня.

Второй режим более похож просто на командный дефмагт с возможностью покупки оружия. Далее идет Capture The Stash на уровне запрятан чемодан, который требуется найти и удержать некоторое время. Как правило, счастивого облодателя чер-





ного чемоданчика вскорости убивают и начинают охоту за новым владельцем. Ну а режим GangBang является полным аналогом популярного Last Man Standing и в описании не нуждается. Как и в любой нормальной модификации, в Ganasta Wars

полностью переделано оружие, список которого впечатляет (Beretta 92f, Glock 17, Mossberg-Mariner Pump Shotgun, Ingram, Mini UZI, автомат Томпсона, бейсбольная бита, АК-47, снайперка H&K PSG-1 и многое другое). Сами модели оружия сделаны ловольно аккуратно, олнако дизайнеры поскупились на текстуры для их оформления. Помимо оружия, в игре присутствуют новые модели игроков, новые уровни, текстуры, озвучка.

## #12. Heroes of Might and Magic III

Пять синглплеерных сценариев — Elementals, Pendragon Son. Reavers of the North, Ringing of Victory, The Black Land.

#### #13. ИЛ-2 Штурмовик

1. Десять синглплеерных миссий от зарубежных фанатов игры. Задания самые разнообразные, от моделирования реальных исторических сражений до вольных тренировок в небе над Кубанью. Присутствуют также задания вроде уничтожения вокзапа или танковой пивизии

2. Очень оригинальная тема для Windows; обои, значки, звуки — все выдержано в стиле великой советской социалистической пропаганды.

#### #14. Max Payne

1. Вторая версия одной из первых модификаций для "Макса" мода КипаFu. В наличии: измененная анимация героя, новые приемы в духе восточных единоборств, которыми теперь владеют враги, а также дополнительные эффекты типа "пьяного Макса в прыжке", новая модель игрока, возможность выбора любого уровня и масса мелких нововведений, касающихся оружия. Например, снайперская винтовка, уподобившись Railgun'y, теперь может снимать несколько врагов, стоящих на одной линии. А слабое оружие, вроде железной трубы или пистолетов, значительно усилено. Полезность орудий ближнего боя значительно возросла с появлением невооруженных противников, мавашигири против бейсбольной биты не аргумент.

2. Небольшой патч, добавляющий в игру огнемет. Устройство работает отменно, жжет всех, подобно стандартному "коктейпо Молотова". Да и самого Макса при неосторожном использовании девайса может задеть.

3. Десять новых скинов для игрока, в числе коих - убийца вампиров афроамериканец Блейд, areнт Matrix и еще несколько известных персонажей. Неплохо смотрятся модельки Макса в форме американского пехотинца или в стандартном костюме, но с сигаретой в зубах и черными очками "а-ля Шварц-Терминатор" на носу.

#### #15. Medal of Honor: Allied Assault

1. Вначале самое главное, без чего игра не в радость. А без его не может быть хорошей игры? Правильно, без кровищи! Получайте. Лучший подарочек всем нашим кровожадненьким читателям — кровавый патч под названием Guts Mod. После его установки крови в игре будет ну очень много!

2. Body Shots Puff Mod — немного изменяет анимацию моделей, вследствие чего предсмертные агонии вражин выглядят более убедительно, ну а вкупе с кровавым патчем получается вообще сказка.

#### #16. Microsoft Train Simulator

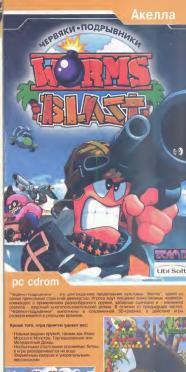
Электровоз ЧС-2, вот уже несколько десятков лет являющийся одним из основных локомотивов, используемых для пассажирских перевозок на территории бывшего СССР. Модель сделана очень аккуратно, в ее создании использованы фотографические текстуры, и выглядит электровоз совсем как настоящий.

#### #17. Quake III Arena

Две модельки — Marylin (своеобразное нечто, совершенно голая девушка со свиной головой) и Nils (девушка, к сожалению, одетая, но зато с нормальной головой).

### #18. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Пять синглплеерных сюжетных миссий — Chernobyl, Fierce





Все прика защищены. Непегальное копирова продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - ви















Intent, Last Stand, Prisoner of Concience и The Wolves of Winter

2. Модификация на основе конфигурационного файла rules.ini — Bonanza Mod. Изменений много — целых два. Во-первых, вы начинаете сразу с 50000 денег и 20 юнитами, во-вторых, ваш враг находится в точно таких же усло-

BUGY 3. Модификация Endless War - облегченная версия предыдущего мода. Стартовая сумма равняется не 50000. а 20000, количество юнитов сокращено до 15, заодно и АІ ваших и вражеских юнитов немного модернизирован.

4. Молификация Yuri's Airwar — несколько существенных изменений воздушно-десантных юнитов.

#### #19. Red Faction

1. Модификация No Geo Limits снимает огодничения на уничтожение объектов. Пасле ее установки уровни можно действительно превращать в руины. Разрушению поддаются практически все объекты, за исключением тех, что важны для сюжета. Пробивать дырки в стенах можно бесконечно, пока ракеты не кончатся или пока не надоест. Я. например, дав волю своим деструктивным наклонностям, настолько увлекся, что продалбил в скале прямо-таки лабиринт, в котором быстро заблудился. Надо заметить, что такая "безлимитность" использовозможностей технологии вония GeoMod спасобна сильно изменить тактику прохождения игры. И это супер - отличный повод пройти игру еще

Модификация Supreme Executioner — еще один подарок для любителей крушить все налево и направо. Увеличены повреждения игровых объектов в результате взрывов (хвала GeoMod!). Значительно усилено все оружие, увеличена скорость стрельбы и вместимость магазина. Precision Riffle теперь стреляет бесшумно, а пистолет стал автоматическим и снабжен глушителем.

#### #20. Return to Castle Wolfenstein

1. Для тех, кому всегда мало — кровавый патч. Значительно увеличивает количество и размеры спрайтов, изображающих кровь, благодаря чему уровни больше напоминают скотобойню.

2. Две программки для тех, кому люб и дорог вульфовский мультиплеер. Пер вая утилита — Name Color — позволяет изменять цвет вашего ника или цвет каждой отдельной буквы. Вторая — Name Animator — может не только изменять цвета, но еще и анимировать ники.

3. И снова для любителей мультиплеера — три карты: MP-Duel, MP-Forest и MP-Norway

#### #21. Rune (PvHq) 1. Пять мультиплеерных карт — DM-

LostTemple DM-SkullGorge, Stalker, DM-PitFight и DM-Gradish.

2. Чем Рагнар хуже Макса? А ничем, если полумать. Некто Critter подумал, да и разродился мутатором, добавляющим в игру функцию типа SloMo

3. Myratop Breakable Weapons идея из Diablo. После активного использования оружие безвозвратно ломается, и приходится искать HOROE

4. Вот оно! Первый бот для "Руны". Не беда, что устанавливается он долго и нудно, не беда, что играть с ним можно только на одной карте. Зато сам факт! Усиленно ждем следующих версий, а пока мучаемся с переписыванием іпі-файлов и играем на единственной поддерживаемой DM-Coliseum.

### #22. Serious Sam (Крутой Сэм)

Две карты — синглплеерная Тhe Sanatory и дефматчевая Fatal Instinct.

#### #23. Starcraft

1. Утилита MPQ Control предназначена для редактирования тра-файлов, в которых содержится вся игровая информация — звуки, графика и т.д.

2. SCSound — извлекает из архивов все wav-файлы и может запаковывать их обратно.

3. Tile Editor - программа для реактирования текстур поверхности. Пригодится создателям модификаций и новых сценариев.

4. Unit Editor — еще одна необходимая вещь в камплекте "Оный взломшик". Программа для ручного редактирования характеристик юнитов.

#### #24. The Sims

1. Традиционная подборка из нескольких десятков дополнительных предметов. Очень симпатичные окна, двери, шкафы, стулья, картины, скульптуры и бытовая техника.

2. Программа SimZip поможет тем, кто испытывает трудности с установкой новых объектов. Теперь достаточно запустить SimZip, перетащить в нее архив с предметами, и утилита сама распакует предмет куда нужно

3. Hot Date Object Organizer программа для упорядочивания свежескачанных объектов. Новая версия, поддерживающая последний аллон

#### #25. Transport Tycoon

Десяток однопользовательских сценариев для одной из самых известных экономических стратегий, популярной и по сей день, несмотря на почтенный воз-



pact. Alaskan, Frontie, Altered First Run Australia v2.5, Big River '75, By Air And By Sea, Caribbean Queen, Centers Of Commerce, Child of the Diel, No indus-

### **ДОПОЛНЕНИЕ**



Альтернатива продуктам JHexen, Doom Legacy и прочим подобюго рода апдейтам для старых игр.

Vavoom Mod поддерживает сразу три игры — Doom (во всех его ипостасях), Heretic и Hexen. Список новшеств стандартный - прежде всего, канечно, поддержка Direct3D и OpenGL видеокарт, полигональные модели монстров и предметов, возможность четкой настройки управления, функции Mouse Look и прыжка, консоль с кучей команд. В отличие от других апдейтов, в данной версии уделено больше внимания работе с освещением, в том числе с цветным и дина-мическим. Свет из мнажества разноцветных источников смешивается, образуя очень красивые переходы, которым позавиловал бы и Unreal, выстрелы выглядят не хуже, а эффекты от заклинаний в Нехеп'е и вавсе завораживают.

#### **ДОПОЛНЕНИЕ** к "Игровой Зоно"



Маленькая, но веселая игрушка на Flash. Называется Crazy Shuttle, на у всех в нее игравших сразу возникало в голове новое название — Carmageddon 2D. Вид сбоку, графика в лучших традициях начала 90-х, большая машина, улица, пешеходы. Педестрианав можно давить (со смачными чавкающими звуками и ведрами кровищи), а можно подвозить (за это добавляют очки). Машинка ездит вперед-назад-влево-вправо, мажет ограниченное число раз резко ускоряться и бибикать (без ограничений). Плюс к этому: неплохой английско-матерный саундтрек и плакаты с Матерью Терезой на стенах.

#### ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоно"

Комплект мини-игрушек, посвященных продукции Interplay. Некоторые из них мы уже выкладывали, например

ю вопросам оптовых закупи и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирм «1С» 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 2/я 64,ул. Селезневская, 2/я 1, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1с⊕1с.ru, www.1c.ru





























Sacrifice Shooter, но большинство на нашем компакте еще не появлялось. Игры либо логические, либо аркалные, либо и то, и другое одновременно. В Redneck Mailbox Bash, сделанной по мотивам простеньких гонок на карманных тетрисах, предстоит кататься на джиле и сшибать почтовые ящики, не забывая объезжать препятствия в виде коров и собирая бутылки с плохим виски. И все это под развеселое кантри, сдобренное колоритным деревенским матерком. Fallout Concetration есть штука более интеллекгуальная, развивающая наблюдательность и память — открываем ячейки и пыгаемся найти одинаковые картинки

#### Работы **Читателей** Мании

1. Коротенький flash-ролик, посвящен-

ный Counter-Strike. Прислал Grandfather

2. Карта для Counter-Strike под названием cs winterseason. Прислал Freeman (Ромыч) из клана ГН&КІ.

3. Новая версия участвовавшей в нашем конкурсе карты cs doom2 от Владимира Зуйкова.

4. Скин для WinAmp, опять же по мотивам C-S. Нарисовал Tipson.

5. Две колоды карт для "Демиургов", собранные Shurup'ом.

6. Карты для Heroes III от Vlad aka Junker и Askhat Tuliakov 7. Утилита MP Model Selector, позволя-

ющая играть в Мах Раупе любым персонажем. Прислал КаВ 8. Небольшая текстовая досовская ад-

венчура под названием "Нежить". Прислал CEP3AHOPPO [GHosTS].

9. Карта для Shogun, снова от Shuruo'a

10. The War Of Independent - Kapta для Starcraft, Прислал Руслан Серегин

11. Сценарий для Stronghold и две обоины, посвященные той же игре. Прислал Messiah «Ку4ер» из славного города Ри-

12. Скин Люка Нюкема пля Unreal Tournament, Изготовил и прислал Юрик aka NORK.

13. И еще один скин, теперь уже для модели Urban из C-S. Работа называется B-Force и сделана Serg Kodeir

14. Три карты для Unreal Tournament — DM-LostWorld (автор -Андрей Беспалов). DM-Mirrors и DM-Face (авторы — Vis0r & Kilon).

15. Тема для Windows, посвященная Counter-Strike. Стандартный набор из обоев, иконок, курсоров и звуков. Приcnan Mr. Devil.

16. Просто симпатичный скин для WinAmp or Serg Kodeir

# **ООДЕМОБЛОК**

Состовитель "Демоблоко" – Алексей Бутрин ако B00T (boot@igromania.ru)

Демо-версии Дорогие мои! Касательно демок у ме-

ня для вас две новости — хорошая и плохая. Хорошая новость: патчей вышло не очень много, и плагины к Far'v за месяц отреспавниться еще не успели. Значит, места под демо-версии будет больше, и это не может не раловать

Плохая новость: о составе демок на компакте я скромно умолчу. Да вы уж привыкли, небось, к этой молчанке. С другой стороны, новость не такая уж и плохая, ибо сюрпризы — это всегдо хорошо.

По традиции, на обложке болванки будут пропечатаны названия лучших демо-версий номера, а полный состав демок можно будет узнать после запуска оболочки компакта.

#### Патчи

Как я уже написал чуть выше, патчей в этом месяце вышло мало. У меня навскидку есть два объяснения этому факту. Либо отделы технического контроля дружно удорили по криворукости программистов, и патчить стало нечего... Либо (что вероятнее) разработчиков зоел сезонный авитаминоз: руки опускаются, клонит в сон, волосы выпадают... Какие уж тут патчи! Тут только соки пить и "Растишку" кушать

Но зато уж то, что сошло с патчевательных стапелей, получилось весьма увесистым. Но этой веселой ноте закончиваем теорию и приступаем к практике: переписываем на диск и инсталли-

Medal of Honor: Allied Assault Версия: 1.10.

Рейтинг: 3/5. **Pool of Radiance:** 

Версия: 1.3

Рейтинг: 4/5.

Версия: 1.05.

**Рейтинг: 4/5.** 

Рейтинг: 4/5.

**Ruins of Myth Drannor** 

Sarlous Sam

**Shadow Force** Версия: 1.1. Рейтинг: 2/5 **Shogun Total War** Версия: 1.02b.

S.W.I.N.E Версия: 1.4.

Рейтинг: 4/5. Демиурги (Etherlords)

Ил-2 Штурмовик (русская версия) Версия: 1.02.

Версия: 1.04.

Рейтинг: 5/5

Трейиеры

Противостояние игр и трейнеров это как восход и закат или как щит и меч... Я бы даже сказал: shit и меч. Вот и сегодня мы предлагаем вам новый арсенал мечей для ммм... игрового shit'a?.. Как бы то ни было, пользуйтес

Battle Realms, Bumper Wars, Car Tycoon, Darkened Skye, Etherlords (Демиvoru), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Imp, Kingdom Under Fire Gold Edition, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint, Pillars of Garendall, Resident Evil 3: Mercenaries, Serious Sam: The Second Encounter, Strayfire, The Sims: Hot Date, Tux Racer, Uplink.

Полробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зопустив оболочку и зайдя в раздел "Трейнеры". Только не забывойте: "кто к нам с мечом придет..." ну и так далее.

EATHMATCH

#### UnrealXaosPack Nº08. Март. Начиная

нынешнего номера. Unreal.Xaos.Ru увеличивает ассортимент товаров, предлагаемых вам в рамках игры всех времен и народов Unreal Tournament. Во-первых, на компакте вас ждет мод JailBreak 2. Во-вторых, некоторое количество свежих карт. И в-третьих, вам предлагаются статьи "В помощь начинающим 3D левел-дизайнерам" (автор — Тарас Тагік' Бондары) и "Архитектура и геймплей" (автор — Юрий 'Gothic') Все файлы размещены в разделе "Deathmatch". Все статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке"

Unreal.Xaos.Ru - отечественный сойт, посвященный игром но уникольном движАлексей Кравчун ("Клубы России")
"UnrealXaosPack" — от UnrealXaos.Ru. ке UnreolEngine и не только. Адрес сойта: http://unreol.xoos.ru. Подробности но компокте.

Составители: Олег Полянский, а также

#### Quake III: Arena

Corkscrew - это Istagib по-квейковски. Суть та же: у каждого игрока есть только одна пушка (в данном случае это рельса, ну или нечто на нее очень похо-

# JO ALI BOMHLI

Warrior Kings

180 ваданий на 9 карпах в ро-

Баталии на открытых пространствах и в городах

Огромное число персонськей с различными боевыми характеристиками

Различные уровни сложности

Респлистичная прехмерная графика

Интуитивно понятноступрав

Игра по локальной сети и через Интернет (до 9-человек)

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жастолих сражений В ващем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактуческих моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!







developed by



published



По всем вопросам оптовых продиж и сотрудивчества обращаться фону: (995) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (995) 745-01-1-Е-mail: zakaz-ed@mediaZ000.ru Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!

издательство Media 2000



Microids, All right reserved. © Blackcactus, Author and Game designer, Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids, All Rights Reserved. Іожличация выполнень компанией. "Меще, Мериес 2000". Права на паланое на территория России и СНГ принадлежит компании." Новый Лиск.". Права на распространен









жее), если вы попалаете из нее в противника, его разносит на куски. Такая ерунда, как броня и оптечки, на уровне отсутствует в принципе. Зото присутствует квал и прочие артефакты, и... море алре-HOUNHO **Утилиты** 

Demo Show Creator — лучший проигрыватель демок для "кутрики" — дорос до версии 1.27. Для тех, кто не знает, о чем речь, напомню: эта программа предназначена специально для проигрывания демок, записанных на разных версиях КуЗ. Без подобной утилиты всем любителям смотреть игры "отцов" пришлось бы держать на винте пяток версий любимой "Кваки". А так — не придется. Карты: ZTN и Ко

После долгой дороги в дюнах на комкт таки добрались внешние карты для Q3 из числа тех, на которых играют на емпионатах (карта ztn и ей подобные). Теперь те читатели, у которых этих карт не было, перестанут испытывать проблемы с просмотром Q3-демок!

#### **Unreal Tournament**

Egy/s XMas Bonus Pack - на этот раз внимательному осмотру экспертов "Мании подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от Eavy - очень уважаемого в определенных кругах автора. Чудеса оптимизации — пять "приблуд" весят всего 30 килобайт, а радости детишкам приносят немеряно.

#### **StarCraft**

На компакт идут реплеи, иллюстрив ющие материал по тактике для StarCraft. Одно дело - прочитать, другое - увилеть, как прочитанное воплощается на практике. А воплощается оно очень даже здорово — есть чему поучиться у "отцов".

#### Киберспорт

Москавский Кубак па Broad War, о котором мы писали в прошлом номере, собрал в итоге весьма впечатляющее количество участников — около трехсот. Смотрите на нашем диске лучшие реплеи тур-

#### КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах Рассии. Естественна, не аба всех, каторые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, кантактный телефон, данные по установленным кампьютерам и так далее. Редакция вырожает уверенность, что информация будет вам попезна

Сматрите в разделе "ИнфоБлок".

#### Rulezz&Suxx Fanepes

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска "Rulezz&Suxx". Особое внимание — на скрины из "Периметра" | Завораживающие там картины открывоются. Плюс к тому обратите внимание на тридцать с лишним II) скринов из грядущего Unreal Tournament 2. И последнее по порядку, по не по значению: галерея скринов из нынешних проектов "Акеллы". Это "Рыцари морей" и "Корсары 2" (объемистое интервью о них читайте в "Территории разлама").

#### Вскрытие

Статья "Выкопай свой росурс!" Сборник конвертеров нестандартных

фойловых форматов для таких игр, кок Quake 1,2,3, Half-Life, Caunter-Strike, Serious Sam, Fallout Tactics, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale, Diablo и II. Starcraft. Darkstone.

Горячая линия Application Compatibility Toolkit - на-

бор утилит, примиряющих Windows XP со старыми, несовместимыми на уровне программного кода программами. Включает в себя три компонента — Application Verifier, для проверки программ на пред-мет совместимости с Windaws XP; Application Administration Tool, для просмотра списка несовместимого ПО и создания соответствующих патчей; QFixApp для создания патчей, эмулирующих "родную" среду программы.

#### Железиый цех Статья "Сила четырех"

Файлы настроек для игр Return ta Castle Wolfenstein (плюс записанная демка), Serious Sam, DroneZ, о также результаты тестов бенчмарка 3DMark2001. Для всех желающих воспроизвести в домашних условиях наши лабораторно-железячные эксперименты

#### Интернет

Статья "Третье измерение Сети"

Три наиболее популярных VRML-браузеpa: Blaxun 3D, Cortana VRML Viewer, Cosmo Player. А также функциональный редактор VRML-сцен — Internet Space Builder.

#### Мастерская: редакторы

татья "Шкурные интересы. Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life'

Шкурка Arctic в формате .psd, созданная овтором статьи — Стонисловом Серовым.

Статья "Серьезное редактирование" DNL-mad — даже не уровень, а целый эпизод-пример, живая иллюстрация к первой половине статьи, а также два маленьких уровня — gravi-mania (гровитация и туман) и paal-mania (вода). Уровни создоны Андреем "reD^NomeLess" Желтяком спеимально для "Монии"

Справка для редактора игры Z Разработчик: Владимир Болвин

Издатель: "Игромания"

В 1996 году сверкнула на нашем небосклоне яркой звездочкой великолепная динамическая стратегия с коротким названием Z. Сверкнула и пропала в сизой дымке туманного Альбиона. Шесть лет, шесть долгих лет мы ждоли продолжения. И вот свершилось! В начале года в Интернете, а теперь и у коробейников появился add-on. Пятнадцать новых уровней. Суперуровней! А самое главное — там есть редактор! Есть, правда, в этой бочке ложка дегтя. Редактор на немецком языке... Так вот, чтобы жизнь вам казалась чистым медом, лежит здесь справачка к редактору на русском

#### Новостиой меридиан

Пресс-релиз компьютерной выставки "Медиатека", которая пройдет с 20 по 23 марта в Москве в Новом Манеже

#### Почта "Манни"

1. Внеочередной разлив стихотворного творчества от наших читателей. Про каунтер-страйк, Хитман 47 и не только.

Состовители: Алексей Кровчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Геймер, Николой Пегосов, Антон Курин и Денис Довыдов

2. Несколько талантливых брутальнодемонических произведений живописи бумажно-каронлошного характера от Алексея Нагимова из Уфы. Кроме этого - зобавный скринсейвер по мотивам Fallout, обои для истинного игроманца и небольшой видеоролик, демонстрирующий поль-зу чтения "Мании" по утрам. Творчеству наших читателей посвящается. 3. Галерея "Танцующий с шотганам" от

тов. Ерофея. Замедленные в сто тысяч раз пули; смерть, на чей хвост можно поглазеть; стальные осы, чьи жала можно потрогать: реальные скрины из реольного Max Payne!!!

#### Руководства и прохождения

Medal of Honor: Allied Assault

Файлы с сохраненными играми. Акты сохронения происходили на брифингах.

#### Вне компьютера



#### Блок от Ролемансера" "Ролемонсер" (www.rolemoncer.ru) — ведущий рос-

сийский сойт по внекомпьютерным игром, совместно с которым создоется донный роздел но

Девятистраничный фрагмент из книги Creatures of Rokugan, в котором приведены описания монстров Hvokuhei, Oboke, Toshigoku Spirit. Знаменитое приключение Castle Spulzeer. Генератор "банд"-отрядов для варгейма Chainmail. И новый лист персонажа для "Искусства Волшебства"

СТАТЬИ

1. Цикл статей от Chaos Lord о варгей-

# медиятека

Первая Московская специализированная

мультимедиа-технологий

Москва. Новый Манеж. 20-23 марта 2002 года

# Фестиваль детского ко ВОЛШЕБНАЯ МЫШЬ

ПРОГРАММЕ

- Конкурс молодых авторов мульти проектов "ВИЗИОНЕР"

- Круглые столы Министерства образования РФ

8 (095) 978-2021 978-3728

*M*ediateka

ФОКУС















выставки















мах. Автор разбирает основы военно-тактических игр, знакомит читателя с их характерными чертами и принципами

2. Статья Н.Пегасова о мире ролевой игры "Искусство Волшебства" посвящена Мифической Европе — средневековой Европе магов, чудовищ и чудес.

3. Подробная информация о московском клубе интеллектуальных игр "Лаби-DHUT

#### СПЕЦПОДБОРКА: MORDHEIM!!!

Всех любителей варгеймов в феврале-марте ожидает большая радость: впервые в Москве пройдет крупный межклубный турнир. Он посвящен игре Mordheim — одной из самых популярных игр в линейке Games Workshop. В преддверии события экстренно написана и на компакт помещена статья "Mordheim: City of the Damned. Добро пожаловать в MODEXCEM - FOROR PROPERTY (CETOR) хорошо известный вам Chaos Lord(). рассказывающая вам о том, что собою представляет skirmish-варгейм MORD-НЕІМ с точки зрения его вселенной и игровой структуры. Также на компакте вы найдете серию файлов (формат pdf), которые познамят вас с этим замечательным продуктом и позволят принять учостие в первом российском турнире. Официальный сайт турнира: wyrdstone.wargomes.ru

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Все статейные материалы размешены в "ИнфоБлоке".

Magic: The Gathering

Деклисты для колод Типа 2 по статье "Второй взгляд на Одиссею". Спойлер и FAQ по Torment, Сканированные изображения всех карт Torment. Наконец, огромнейшая подборка реальных турнирных колод в Типе 2 и Extended, Плюс — обновления правил.

# МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

#### Скринтурс №03. Март.

Конкурс по имени "Скринтурс" продолжается, неизменный и непоколебимый. На компакте вы встретите очередные девять картинок, и вам предстоит отгадать, какая из них из какой игры происходит. Удачи вам!

# СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин око BOOT (boot@igromania.ru)

#### Гвоздь программы

EF Commander. Отличный файловый енеджер. Очень похож на гибрил Windows Commander и Far. Илеально подойдет тем, кому не нравится Far'овский интерфейс а-ля Norton Commander. Программа по функциональности практически не уступает Far'у (есть FTP-клиент и встроенный НЕХ-редактор), имеет симпатичный внешний вид, интуитивно понятный интерфейс и многоязыковую поддержку (вопреки обыкновению, в списке есть русский язык!). Менеджер фантастически компактен — весит чуть больше мегабайта.

Тип программы: shareware, программа регулярно напоминает о необходимости зарегистрироваться, но никак не ограничивает пользователя. Рейтинг: 10/10.

#### Свежатина

Aston. Оболочка для замены стандартного Windows Explorer. Позволяет менять абсолютно все - даже внешний вид панелей и меню, плюс расширяет стандартные возможности Explorer'а. Гибко настраивается, имеет продуманный интерфейс и красивый внешний

Тип программы: shareware, незарегистрированная версия имеет ограничение на количество настраиваемых элементов. Рейтинг: 9/10.

Cross+A. Программа предназначена для решения кроссвордов и других словесных головоломок Тип программы: shareware, в незаре-

гистрированной версии программы доступны для поиска только слова, состоящие из 6 букв. Рейтинг: 9/10

Far 1.70beta3. Последняя версия самого удобного и функционального файлового менеджера. В новой версии добавлена куча нововведений и улучшений, а также исправлены ошибки предыдущих версий. Полный список изменений смотрите в файле whatsnew.rus.txt.

Тип программы: freeware (только для граждан СНГ

Рейтинг: 10/10.

Game Cheater. Название говорит само за себя — это программа для взлома игрушек, Маленькая, удобная и понятная, так как писана нашим соотечественником. Ко всему прочему, программа не требует установки.

Тип программы: freeware.

Рейтинг: 10/10.

Punto Switcher 1.6. Программа для автоматического переключения языка (с русского на английский и наоборот) при наборе текста. Звучит как дикая фантастика, но тем не менее работает. И работает отлично. Забудьте про Ctrl+Shift, Alt+Shift и прочую ерунду. Используйте Punto Switcher!

Тип программы: freeware.

RightMark Audio Analyzer. Весьма полезная программка для тестирования акустических характеристик звуковых карт. Программа проигрывает тестовые сигналы, записывает их (для этого нужно подключить выход звуковой карты к разъему line-in), а затем сравнивает записанный сигнал с исходным.

Тип программы: freeware.

Рейтинг: 7/10.

StatWin Standard 5.2. Программа для ведения и анализа статистики компьютера, работающего под управлением Windows. Собирает статистику о приложениях, запускающихся в Windows, о работе с Интернет и работе с модемом. Позволяет считать стоимость соединений

с Интернет по разным тарифам. И это только малая часть собираемой статистики Помимо прочего, программа может защищать любые файлы и ключи в реестре от чтения, записи, копирования или удаления.

Тип программы: shareware, напоминает о необходимости зарегистрироваться. Рейтинг 10/10 Super Metla 2001. "Может собствен-

ных Платонов и быстрых разумом Невтонов Российская земля рождаты" Вот и очередное подтверждение словам Ломоносова - программа для поиска и уничтожения мусора на вашем компьютере. Быстрая, "сообразительная" и удобная в использовании

Тип программы: freeware.

The RAD Video Tools. Набор из двух видеокодеков, проигрывателя и компилятора видео в ехе-файлы. Эти кодеки часто используются разработчиками игру шек, поэтому во многих случаях The RAD Video Tools поможет вам выдрать из игрушки видео и переконвертировать его в удобный для вас формат.

Тип программы: freeware.

Рейтинг 9/10

WinRAR 3.0. Последний редиз самого лучшего и быстрого архиватора. Новая версия отличается оптимизированными алгоритмами сжатия, благодаря которым удалось повысить скорость архивации и улучшить качество сжатия. Особенно заметен прирост "сжимаемости" на ехе-шниках и мультимедийных файлах.

Тип программы: shareware, 40 дней. Рейтинг: 10/10.

Украшательства

Предлагаю вашему вниманию новый раздел. Душа любого юзера всегда тянется к прекрасному — такова природа человека. Ну что ж... Да будет так!

28





### Во главе их стоит Тор.

«У ТОРА КСТО ДВА КОЗЛА — СКРЕЖЕЩУЩИЙ ЗУБАМИ И СКРИПСІЩИЙ ЗУБАМИ И КОЛІССИНІА, НА КОТОРОЯ ОН ВАДИТ. ЙСТЬ У НЕГО ЕЩЕ И ТОН СОКРОВИЩА. ОДНО ИВ НІКА — МОЛОТ МОБЛІЛЬНЮ. ИНИКСТВІЕ ВЕЛИКАЛІВ ІВ ГОРНЫЕ ИСПОЛІНЫ ЧУЮТ МОЛОТ, ЛИШЬ ТОЛЬКО ОН ЗАЛІКСИ. И НЕ ДИВО: ОН ПРОЛОМИЙ ЧЕРЕІ МИОТИМ ИХ ПРЕДКАМ И РОДИЧАМ. И ДРУГИК ВЕСІДИННОМ СОКРОВИЩИМ ВЛАДЕТ ТОР — ПОЯСОМ СИЛЫ. ЛІШЬ ТОЛЬКО ОН НИ ОПОЯЩЕТСЯ, ВДВОЕ ПРИБУДЕТ ВОЖЕСТВЕННОЙ СИЛЫ. ТРЕТЬЕ ВТО СОКРОВИЩЕ — ЭТО ЖЕЛЕЗНЫЕ РУКАВИЦЫ. ЙЕ ОВОЙТИСЬ ВЧУ БЕЗ НЕХ, КОГЛА ХВАТАЕТСЯ ОН ЗА МОЛОТІ И НЕТ ТАКОГО МУДРЕЦА, ЧТОБЫ СНОГ ПЕРЕЧЕСТЬ ВСЕ ВТО ВЕЛИКИЕ ПОДВИТИ. И СТОЛЬКО ВСЕТО МОГУ Я ТЕЗЕ О НЕМ ПОРАССКАЗАТЬ, ЧТО УТЕЧЕТ ВИМЛЮ БРЕЖЕЧИЯ. ПРЕЖЕЕ ЧИВ БУДЕТ ПОВЕЛЯЮ СЕХ. ЧТО Я ЗВІЛЬЯ. Э

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон (перевол О. Л. Смиринцкой)



/ napoca







Иконки операционной системы NeXT Step. Иконки, выдранные из операционной системы компьютеров NeXT.

Очень красивые и стильные. Иконки операционной системы Windows XP. Ваш друг поставил себе Windows XP и жутко горд собой? Утрите ему нос — поменяйте иконки в своей ста-

рой доброй Windows 98 Иконки Blue Titanium Millenium. Набор стильных иконок, разработанных настоящими профессионалами

E-Icons. Программа для замены стандартных иконок Windows, Поддерживает замену любых иконок, включая системные. Можно менять иконки поштучно, а можно установить одну из тем, и все иконки будут заменены автоматически. Еще можно создавать собственные темь Поддерживает кучу форматов: ICO, GIF, BMP, ICL, DLL, EXE.

Тип программы: shareware, 30 дней. За эти 30 дней можно иконки поменять раз эдок 200, а потом со спокойной совестью снести программу с винчестера.

Snow for Windows. Ha passagem столе вырастают елочки, падает снег и вдобавок Санта Клаус на оленях рассекает — туда-сюда, туда-сюда... Красотища! Кстати, все эти красоты еще и настраивать можно с помощью удобного диалогового окна

Тип программы: shareware, програм-

ма обещает, что после регистрации все будет еще круче и зелюкавистее. А по-

моему, и так все неплохо Twinkle Bulbs 4.1. Programma and развешивания на десктопе гирлянд из мигающих лампочек. В комплекте мы выкладываем дополнительные наборы лампочек. Все можно настраивать: частоту и тип мигания, вид лампочек, количество лампочек и гирлянд.

Тип программы: shareware, программа напоминает о необхолимости зарегистрироваться.

#### Добавления/апдейты

Начиная с этого компакта, мы будем регулярно выкладывать апдейты к антивирусным базам AVP — самого распространенного на территории нашей необъятной Родины антивируса. И нам не в тягость - и вам в радость

Updates and AVP

Два кумулятивных апдейта за январь и два — за февраль 2002

Плагины для WinAMP 1. Live Concert 3D Surround: DSP-плагин, создающий пространственный эф-

фект. С его помощью любым МРЗ-шкам можно придать концертное звучание. 2. Statistic: мечта меломана-педанта плагин для ведения разнообразной стати-

стики в WinAmp. 3. Двенадцать плагинов для визуализации: Club lights AVS, Energy of Sound Avs

JanzkuAVSPack The Sin City Brain Clumps, Luminalass, MAGIC BOX AVS 2002. Neo: Hypnotizer

AVS. Penner v1 Top 10 History and Tricks. Pishiru AVS, S KuPeRS: Broken Mirror, Tonic v4: Mv 4D Life in Sofia, Tonic v5: B&W II. Dirty Little Helper

Как и в прошлый раз, предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно. Если появится что-то новое — обязательно выложим.

#### Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Пегко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДекс

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: the Gatherina, Является справочником по картам для МТС и тестовой площодкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе есть все существующие карты.

На компакт выкладывается DivX 4, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

Сочная и аппетитная пачка драйверов пля звуковых плат Sound Blaster 4.1 и Sound Blaster Audigy плюс самый что ни на распоследний бето-Детонотор от NVIDIA.

Драйвера Creative Sound Blaster 4.1 Digital and Windows ME/2000/XP or 1 deвраля 2002 г. Данная версия была протестирована на SB 4.1 Digital (модель СТ475х). Включает в себя патч для утилиты Creative Minidisk Center. Это финальная 100% WHQL-сертифицированная версия с гарантированным иммунитетом от глюков. Прогромма инсталляции автоматически определит язык, используемый в оперошионной системе, и установит соответ-

ствующий пакет дройверов. Драйвера Creative Audigy для Windows 2000/XP и Windows 98/98SE/Me от 23 января 2002 г. Обо драйвера прошли WHQL сертификацию и включоют в себя поддержку нескольких европейских языков (португальский, китайский, французский и т.д.), из которых актуальным для российских пользователей является только английский.

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru) Версия для Windows 98/98SE/Me постав-

ляется в виде виртуального VXD-драйвера Драйвера NVIDIA Detonator ver. 27.30 для Windows 98/Me от 5 февроля 2002 года. Это промежуточная бета-версия, не прошедшая соответствующего тестировония в недрах NVIDIA и Microsoft. Устанавливайте ее на свой страх и риск. В ноших лабораторных тестированиях был выявлен средний прирост на 3-5 fps в играх DroneZ, Wolfenstein 3D и Aguanox (игра один раз зависла).

# CAKOE

ИнфоБлок

1. Перечень намеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще при-сутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ HOMEPA.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕР-НЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация а работавших над компактом, о музыке и а ролике на компакте.

1. Статьи, предоставленные порталом "Ролемансер"

2. Статьи, предоставленные порталом Unreal.Xaos. 3. Статьи, предоставленные порталом

Геймер&Катя в рамках мега-ультра-гига-т.д.-т.п.-проекта "Пачта "Мании".

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежот исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит - ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на

компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "СD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

#### СD-МАНИЯ

Редактор рубрики "СД-Мония" ипакт-диска.

ГЕЙМЕР (gomer.sobako.igromania.ru). Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: **ДЕНИС ВАЛЕЕВ ака ДИОНИС** 

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'Ј.В.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимало участив, как обычно, добрая половина редакции журнало "ИГРОМАНИЯ". Второя половина оказывало морольную поддержку первой.



# **ПЕВРІИ ВЗГ**

#### **Delta Green**

Жонр. Tactical Action/Strategy Издатель: Delta Green Partnership Разработник: Flying Lab Software Похожесть: Отсутствует Системные требовании: Не определены



Вы не знаете, куда на саом деле уходят ваши налоги? Вы никогда не задувопись, почему в годовом отчете департанта обороны США напроив пункта "расходы на закупку гвоздей" значится пять миппиорлов доппаров? Ну а может быть, вам интересно, кто убил Джона Кеннели и что за люди стояли за мировым энергетическим кризисом ночапа восьмидесятых? Delta Green — ответ на все вопросы. Знание — сипа, правда привилегия, мопчание — святая обязанность

Delta Green, попупярнейшов ностольнов RPG, густо замещаннов на теориях заговоро, оккультной мистике и научной фантастике, в ближойшее время гразит перерасти в крупномасштабную стратегическую игру с немо-

лой долей лопевой тожник и элементоми экшено. Строшно звучит, преводя Одиноск Упіку діст, ток и немен ви рукту и медничо строшно видывал. Нам поручат управление утбоко законсинеррованной свезавіднал. Нам поручат управление утбоко законсинеррованной сверетной организацияй, в чин задачи входят россилко стентуры во все сторони свето, кооранизация "роботы вохнявіших остигнутуров поняти, чин суртить боковых действий силоми сообки специорараменний, о токже контакт с энефемными цинетизациями, сохронение нежитерінсиноми законсина при поняти по законсина законсина по робощим будут проходить по этому ведомству, и нацио плавной цень всетда вокраме обмірузить и уторичих порбою аректий и сточни порокормалних сне, полубно влияющих на общественный галиат поневта Замерия обмірузить и уторичих поблеж домітий и сточни поневта Заменя.

Игро проходит в реальном времени. Мы контролируям территорим свето муар к совервженей озыркаем сочение усучени в утчитотела мировой экономики, полутно по сохету провода внутренней
росспедаснени неризирием за окасима коротенным сотупац в горочен точки! — особо мощьме очели в сеческой потусторочней дрени.
"На местности турон за экономического омужиторо будет моментально превращаться в некое подобне сервезного тактического шутера
со старней преворительного поменрования будунай операции, стоженными комондении двействими и израдной долей экциена. Поко
Delfo Ствен окасудится в старии полож не оформившегося провота,
однока за ходом разроботия уже пристапные огладят линно создатели
оригновальной испольной RPG, а с очестве оксудуютельного Вубед бы

выступают некие таинственные пичности, "чьи имена не могут быть разглашены из соображений государственной безопасности". Что, очередная шутка "конспираторщиков"... или они это серьезно?

#### Farscape

Жанр. Action/RPG Издатель Simon & Schuster Interactive & Jim Henson Production Разработчик. Red Lemon Похожость Diablo, Throne of Darkness Системые требование: Не определены Мультиплеер: Интернет, покальная сеть

Готвора — погти неизвестный в нашей строне, но кройне полупервый по ту строну Алогиния члепеерион, стити небезываестным Джони Кройтоно, уторявшего в мехтростронственную оножилию и очутившегося в неизвестной гологиме неизвестной вселенной. В каждой новой сереи кробрый космогродец открывает новые миры, знасомится с местными обітателями и наживет на свою голову несконовемые проблемы. История эта бессинечно, кос бессинечно серена. Ещо один комущев к стету этой мехталогического мильной оперы возномеряются влахить девелоперски комица Red Lamon, выпускоющая в конце этог от одо темствеческую Альтой / RPG.



Как и в основе всех Асілоп/RPG, известник в этой части Мленчого Путн, в основе Гентира електи незобенений Diblob се от веломысловстных сохветом, легося для понимодина "ротевой" основой, бессиненними и нертоски улексательники драским. Кончемо, срожжен против эсохических боскочай с применениям бластеров и пунаметаю очень слобо напоминого трухопаниру осечу тога се Diolad, поэтому разработчики заблаговременно обучити мистера Крайтока моссе окробитических трумоно» страньбе с дику рук, учаряюх, подастам и прихока в стороны о-ня Макс Пейн с тотно зажатой в эуласе пушчем трежжерного движка с бессонечной сталеным окситабнрования и исключенной стоборай и упрасой комеры.

По ходу развитив пвесы к отводному агронавту присседниятся и другие гером — участным в по того же агрилал Сучовадство мы возымет на себя АІ, и вси топпа будет дружно беготь за Крайтоном, по мере сил помоготе ему расправяться с розномостным межлионет-ным отребемь , о в распе менута отдяхо закозя порогранные зучас-посительные бегоды, все дольше и дольше увлеков сохет в известные только сывероистом. Эти Пета по Росибство даго по Росибство даго.

Пожесть: Эрговт-мап
Системные требовдиня: Не определень
Мультиплеер: Без подробностей

Если нозвочня вродя Мего-Сиги Один, Аггродоми, Схокогоруми, или Бошия Мощи нто-то для вся самочл; если на постоянный покупотель продукции известных комиссоделов из конторы 2000А.D., и, конець сели кроме просмотренного дектик роз фильмо "Одия Преда", со Столлоне в гловной роли вы еще и чостый эритель одномненного мультерерного, то вам, базукловной, должно покремиться это итремультерерного, то вам, базукловной, должно покремиться это итре-



Обретший интерактивное воплощение поборник постапокапистичной огрожеривости суды Дредт прадолжее гражиться со своним инсточисенными вротоми, Билетанно оберегов спасойный соимирных грождон Мето-Сити. Новообъявившийся негодий пад скромным псевденными Смерть встает на отути Суды и платеста объединить разразненные по всем Знешним зоном "группировак обикеров, ботвформирования мулотиго-ситоровсям и готрами пироманияся, дегенератов, чтобы общими синоми покорить непокорный Мето-Сити. Типичный, в общем-то, комиссый сожет.

Товорищи из Rabellton, создотели небезызвестного Alleas «». Predator, вот уже более гол вытаются прикрутить к своему игровому движку кожне-то невидонные доселе "фильтры", отвечоющие за придоние игре здохой "мультвшимости", неправдопадобной яркости некоторых цветов и иппозим инминой "двужиерности", повозяющей в оспри-



нимать происходящие на экране как клюсический рисованный мультфильм. Пока что получается не очень, но разработчеми корпят всеко, на последней 58 жеформирования еще игра получила массу вести моле, ток не ответству по закава, кок не горонню, косается вовее не учинскимой графина, закава, который, благогара "азове незатейняести, о также услешмому сочетниме видео а глервого и третело лице, позволене гидатом учинечаст роцессом и эобить обо всех внешимих роздрожиталя." Друхно ожиздем подобожстве мисте в всемений демо-перстой;

#### Lost Legion (рабочее название)

Жанр Гостисы Information (Мирагель Нег Разроботчик: ZZICT Положенть Delto Force, Ghost Recon Системнее требозания: Не определены Мульипевер. Интернет, положног сеть Дита выкота: Конец (2012 года.

В дводалть лятом ваке человечество наконецто постинет и окух телепортации и откроет для себя конкух узякогельную зобажу, "стрелять" энергетическоми телепортоционными глукоми по долными заведными системым колоничаровать по десяту конкул полите з дейны. Когда все системы в бялкогонцей голостике зогонечотся, прискуховшие было колонизоторы нобару гозкух зобовух и книгуте за зосленение игры, но атеми, подтижена основные сиши через игонстими росторостивенные вряго, в изоблини розбросовные по открестному космосу кокой-то исчензуващий древней россов. Во врями проведения поновой зочистки но плонете Ириарис происходит колон-то необхвагамия котострофь, и ке в артов наволно зокражносться. Околон то необхвагамия ко-



держки с большой земли, один из разведотрядов остается один но один с целой армией кройне рассерженных оборигенов.

Моленькая голозькогох компочек ZVCT до клутиения в исслагоймую колольцом гораевалогера означилось катололением специалзароваемых графических гожегов. Поэтому разроботываемый ими вот уче более португаю тактический шугер по моленом вышеописисных с событый прежде всего отпичентах не по-детом крастными графическим дамкоско. Вероофический сутами, перспетентие в десетия инпометать в деномически системы в деноми пометать в деномических постоящих в деномический и ими по-дожда до разровачельного, выполненыя с применения к упакть и им и нечения 180 разонавидистей, в долигеным росметом, чтобы за всю керумы и по-деном разонавидистей, в долигеным росметом, чтобы за всю керумы и по-деном разонавидистей, в долигеным росметом, чтобы за всю керумы и в струговыему стей, в долигеным росметом, чтобы за всю керумы и в струговыему стей, в разона росметом, чтобы за всю кетумы мы в струговыму стей, в тому по-

Миссин, заключенные в пять обшерных компоний, обещоют придоть повествованно некую неинейность. Ток, и колюжер, всия в не вом задонии вы не взорвете погов с коворных зокаютчиков, то тумслуга дво-тум-вихора вым будут противостоять элечительно позросшие отряды не но шутку россычреневших иноплонетян. Путоет такоя "свобора", закоете ли.

#### **NASCAR Racing** 2002 Season

Небольшая девелоперская команда Papyrus вот уже восемь лет занимается производством симуляторов кольцевых гонок NASCAR. По сути, они все это время делают одну и ту же игру: со звериной на-



стойчивостью от версии к версии разработчики шлифуют паверхность своего бесконечного сериала, раз в два года вылуская в свет очередную версию NASCAR Racing. Не станет исключением и ны нешний сезон.

Помимо стандартных улучшений в области графики и звука, Papyrus со своими гонками намереваются надолго закрелиться в... онлайне. Да-да, именно так. Новая лолитика компании способствует централизованной организации сетевых чемпионатов с большим ко-



личеством участников и неслабыми призами от тех же слонсоров, чьи лейблы мы имеем возможность лицезреть в каждом релортаже с настоящих NASCAR-заездов.

Как всегда, не обошлось дело и без основательной переработки физической модели подведомственных авто: так, телерь гоночные машины наконец-то научатся взрываться на трассе, а в список возможных лоломок войдет даже такая экзотика, как разрыв локрышки или внезално лотекший из-лод брюха вашего железного коня тосол. Не останутся в стороне и любители свободного творчества: как всегда, в комплекте с игрой поставляется редактор боевой расхраски автомобилей и карт,

которые, впрачем, невзирая на весь внешний антураж, должны оставаться идеальной эллипсоидной формы. Уж такие это гонки.

#### **Syberia**

В Microids знают, как делать красивые игры. Их предыдущая работа — Amerzone — была потрясающе красивым, завораживающе фотографичным, умоломрачительно лейзажным и... бесконечно нудным Myst-образным квестом. В своей следующей игре разработчики собираются кардинальным способом изменить эту незавидную ситу-



ацию и избавиться от лечальной славы "безыдейных художников" Уже сейчас Syberia, ломимо невероятных красот, готова лохвастаться сложной сюжетной интригой.

Кейт Уолкер, адвокат из Нью-Йорка, ло странному вызову приезжает на фабрику игрушек в маленький альлийский городок и лоладает в заладню. Населенный неприветливыми жителями, тихий провинциальный Вальдилен на самом деле является лерекрестком четырех астральных миров, единожды в столетие солрикасающихся с привычным нам миром. Единственный человек, которому известен сласоб выбраться из этого пространственного континуума, -- бесследно исчезнувший Ганс Воларберг, хозяин загадочной фабрики.

В лоисках таинственного игрушечника Кейту лридется решать многочисленные головоломки в стиле все того же Myst, открывать за-



пертые порталы в параллельные миры и общоться с немногословными NPC, большинство из которых знают гораздо больше, чем говорят Іприменительно к компьютерной игре подобное определение звучит забавно — прим. ред.). Игра находится в разработке уже более двух лет, и кто знает, может быть, на этот раз у демиургов из Microids получится сваять нечто большее, чем очередной красивый сборник интерактивных натюрмортов.

# **Terminator: Dawn of Fate**



2029 Вабунтов принийся электронный разум в считанные часы уничтожает большую часть человечества. Отряды ки-Kanuaruuacuux роботов-убийц рыщут по всему миру в поисках разрозненных

homo sapiens, а маленький отряд повстанцев всеми силами пытается противостоять надвигающейся со всех сторон угрозе". Знакомый с детства сюжет про непрекращающуюся войну людей со злобными стадами цельночугунных терминаторов на наших глазах стремительно обретает погическое продолжение в виде готовящегося к выходу шутера "по мотивам" Terminator; Dawn of Fate

Итак, место действия — все тот же 2029 год, вид — от третьего лица. Под нашим началом находятся трое персонажей — Кайл Риз, лучший боец повстанцев, отлично владеющий всем, что имеет курок и дуло: граж-

данка Кэтрин Луна, специалистка по скрытным' операциям под покровом ночи: и третий, пока е рассекреченный персонаж. которым. суля по много-



мекам разработчиков, будет один из переметнувшихся на сторону человечества терминаторов. Задача игрока — заставить всех героев работать как единую слаженную команду. Периодически по пути будут попадаться препятствия, которые нельзя преодолеть без помощи товарища... В целом, взаимодействие персонажей будет организовано по тому же принципу, что в недавнем Project Eden

Вооруженная двадцатью разновидностями огнестрельно-лучевого оружия, целая армия терминаторов будет все время дружно напетать на наши вотчины. Среди недругов числятся как старые знакомые Т-800 (арнопьды шварценеггеры) и полужидкие Т-1000, так и более ранние модели железных чурбанов: Т-400 и Т-500, летающие Н/К Aircraft и вездесущие "паучки" Spider Tanks.

Изготовленный на ляижке произволства Paradiam Entertainment. Terminator: Dawn of Fate уже сегодня может похвастаться кое-каки достижениями на ниве разномастных графических эффектов и персональной системой разрушения архитектуры игровых уровней, которая, по заверениям умельцев из Paradiam, во сто крат совершеннее той, что мы буквально позавчера видели в Red Faction. Для полного нашего счастья не хватает лишь одной детали; окончательной даты BLIVOTO B CRAT

# **The Cameron Files:** Secret at Loch Ness

В конце прошлого года один из монстров индустрии DreamCatcher Interactive объявил о создании специальной студии, занятой разработ-

кой приключенческих игр и классических квестов. Первым проектом мового велаптамента станет серия игр о част-NON BETEVTUE из Чикаго Алане Камероне, постоянно впуты-



вающемся в та инственные истории, связанные со всевозможными "загодками" плацеты Земпо

Первый делом инстера Камерона станет расспелование в небольшой шатландской деревушке на берегу знаменитого озера Лох-Несс. Однако не менее знаменитое чудовище, обитающее в этом озере, волнует американского детектива меньше всего. Куда больше его занимает опутанный самыми зловещими слухами средневековый замок, полный привидений, загадок и тайн. Последний владелец замка, известный психолог с типично шотланаской фамилией МакФерли. каким-то образом умудрился найти ключ к запертому внутри сей скорбной обители "древнему злу", после чего в окрестной деревушке начали твориться очень странные вещи.

Secret at Loch Ness и все последующие приключения детектива Камерона будут созданы на одном движке, не слишком требовательном к аппаратному



обеспечению. Для игры сгодится даже офисная "персоналка" Однако, невзипов на этот факт движок щеголяет такими занятными вещами, как профессиональный motion capture всех персоилмей винлии-

ческое освещение и "многоплановый скроллинг" большинства игровых сцен. Игравшие хотя бы в один из последних квестов некой французской фирмы Стуо уже наверняка догадались, о чем идет речь...

# RLOODRAY'NE\*

Денис Марков (kiar@zmail.ru) При содействии Олога Полянского (rod@igromania.ru)

кричат "ура" и машут платочком хитам ушедшего тысячеэля Соудицы фольтов Ларикы Крофтовой и Рази-эля Соудинерского скора нагрянет очередной праздини. Праздини зомут BloodRoyne, о его организаторы из компа-иий Terminal Reality и Mojesco исполиены самых что им ис

# ЖАНР 3D Action Издатель: Maiesco Inc. Разработчик: Terminal Reality Похожесть: Legacy of Kain. Tomb Raider

### Терминальная реальность

О лервом из них мы изрядно наслышаны. Это он ответственен за существование таких игр, как Nocturne, Terminal Velocity, Monster Truck Madness и Flyl. "A второй, Majesco?\* - спросите вы. Как, неужели вы не знаете издателя таких гениальных игр. как Boxing Fever, Fortress и Dark Arena?! Ничего страшного, я тоже раньше не знал. Даже стронно: лочему Terminal Reality ушла из-лод крыла Take 2 Interactive и Gathering of Developers? Одноко — ушло. И, скорее всего, не лрогодоло. Комлания Maiesco — весьмо известный изпотель консольных игр. Все ее вышелеречисленные лроекты вышли в свое время но различных лриставках. Существует она аж с 1986 года, так что ее авторитет проверен вре-

### Как две капли воды

Но ближе к делу. Лара и Разиэль были мной уломянуты совсем не случайно. Главная героиня по имени BloodRayne являет собой нечто вроде гибрида этих двух лерсонажей. Во-лервых, она, как вы уже поняли, женского пола. Во-вторых — она еще и вамлир. Что ж, теперь мы лредставляем, как могло бы выглядеть дитя двух консольных звезд, случись им... мда. Кстати, имя было выбрано не просто так. Blood — это понятно. а ват Rayne созвучно одновременно с английским гоіл (дождь) и французским геіпе (королева). Вот такоя вот Королева Кровавого Дождя получилась.

# Кольт, шотган и кукла Вуду — вот мои документы

Не полумойте, что нос снова ждут бесконечные стронствия ло По части акробатики Бладрейн даст сто очков вперед кому угодно.

пещерам и сражения лолупрозрачным мечом. На этот раз все гороздо запутаннее.

Земля отлихоет от Первой мировой войны и еще не знает, что ей суждена Вторая. Некий товарищ (имя не называется, хотя догодоться можно) зонимоется поисками древних реликвий, которые смогут дать его стране - ноцистской Германии - достаточную мощь, чтобы она стала лравить миром С помощью этих артефактов можно получить целую армию всецело преданных хозяину и абсолютно нелобедимых существ (кто такие — тоже не говорят, и тут уже догадаться посложнее).

Ноша же Бладрейн, будучи агентом одной секретной спецслужбы, должна ломешать осуществлению этих грондиозных ллонов. Действовоть придется не уговорами и не расспросами. Выяснять отношения будем при помоши оружия. Это слегка разочаровывает: стрелять и Мокс Пейн может, а вамлиру лоложено летать, пить кровь и издовоть дикие волли Влрочем, лолить кровушки все ж таки позволят. Но лить придется, кок это ни противно, из трупов убитых Бладрейн существ. Таким образом вослолняется ее жизненная сила. Если же долго не лолучается лодкрелиться, то героиня владает в состояние, именуемое bloodlust — жажда крови. Выражается это в резком усилении всех боевых навыков и лрактически полной неуязвимости. Вот только непонятно, что произойдет, если ей так и не удастся удовлетворить свою жажду.

Вместе с Бладрейн игроку предстоит лобывать и в немецком замке, лолном вамлиров, и в заброшенном храме, и... И много где еще — большую часть информации по игре разработчики локо тщотельно скрывоют. Известно только то, что локаций будет немало, и все они будут оформлены в русле одной общей идеи удерживать игрока в постоян ном налояжении, как в фильмах



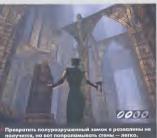
ужасов. Да-да, именно ужасов глупо было бы предпологоть, что авторы Nocturne опустятся да ба-Hankhora "kill'em all"

Под стать уровням и пративники. Сражаться с фашистскими саппатами, разными мутантами. монстрами и прочими подобными сазданиями — для вампира самае ана. Другой вопрос, что как-то эти персанажи уже поднадаели. Особенна нацисты, присутствовавшие в качестве пушечного мяса в нелавних Medal of Hanor и Return to Castle Wolfenstein.

Чем будем истреблять несчастных отпрыскав арийской росы пока топком неясно. Разрабатчики вскользь упоминают об автоматах, а на скринах, кроме тага, отчетпиво видны пезвия, пришпанворенные к рукам Бподрейн. Чувживая его в одной руке. И еще алин автомат — в другой. Ипи. скажем, винтовку. А абеими руками Блалрейн может улержать такие пушки, каторые обычно применяются пишь в стационарном состаянии. Та есть пупеметы всякие, минометы и иже с ними. Представили себе левушку, у каторай в каждой руке па "калашу"? Не дай бог когда-нибудь такую встретить Лара Крофт отдыхает.

### Немного о музах

Но все это безобразие разработчиков вдохновили их любимые фильмы. Нет, не "Кашмар на улице вязов" и не "Телепузики". А "Матрица" и "Блэйд"ы. В игре мы увидим HUNNECTED SOUNCEPOROHILLY OTTO да идей, визуальных фич и сцен



ствую, покатятся чьи-то буйные гоповушки, попетят в стороны руненьки и ноженьки, забыот кравовые фонтанчики... Эх, мечты...

Как и всякий вампир, Бладрейн обладает нечеловеческой сипой. Как следствие, она без праблем жет стрепять из овтомата, удерных ходов. Здесь и похожие спецэффекты, и сумасшедшие акробатические трюки, и даже сцитированный из Max Payne режим slowта. Паследний позволяет героине не проста красиво выпрыгивать из-за утпа или парить в воздухе, но и укланяться от петящих пуль!

# Terminal Reality: BloodRayne и планы

Homelon: Фанатам Nocturne была бы интересно узнать, какое

оказать по поводу этих плакав<sup>9</sup>

Фреврик Джанс В данное время Джо н Джоф (Вамлауя и Милли
— два плавим стеца по Nocturne) стопроцентна занять работой иза
ВоодКауле, а плачы относительна Nocturne ждут аспекта часо В не
толь отдаленном бурушем последует нескалька интерроция, оны
о, в которых будет сазаков а том числе и офильме ("Homopa"

ответ реа!)

Вееф Митес У нос ость готавый визовій али Nodurne 2. Мы разроботавы его срозу, как готавко аксичнить делоть пераум висть. Но,
якок сисхол. Фрагрияк, в донавній момент мы весцівля ознана.
Вівоов'ядия в тотько Вікоов'ядуне. Ном комента, что это будет чтото
собеннов, и мы хотим донести то да (гвімерью поскоду (ког) то
аст почиму они мотит распространить. Вікоов'ядуне срозу на четири
заканнями, панка реа!).

вот почему очи могит пострастровень. Вбооббауме сразу на четвре ответфарми — пуем реді. 
Напаван Как вом в голову пришла вкев Вбооббаумеї. 
Для Вамноун На, адахновати такте физимы, кост Матрицаї ч Галай. Эти зеноленти повеничка прибілянтельно в адвію и та же рамни и саноменавали соббі новую этому в создани зушенфин-моє. Из героні — сверхлющьет с москострам редовоги чеське троми на сроховащеної с москострам разпов. Вы видетя як саверите себе. "Я тожа кому так уметаї". Ми решини свелоть втур, в сторої объемом учетовем графставнят атоля ваможивать. Натвоют что вы соции хотели би сосіать об провете? Оповетим Дамист Унис уме всти упрабленняя верхні, ч ато вы-

Фредерик Джонс У нос уже есть играбельмая верозе, я дна вы пядит потрясающе! Я думаю, что выражаю мневине и Мојевсо, Terminal Rodinty. Ужою, значень, эффекты иоподобие виденных в "Мо трице", и девушка-вомпир. Чето еще можна желоть?

### Рады все без исключения

Движок игры, па заверениям авторов, атлично справляется как с закрытыми, так и открытыми пространствами. И, что самое интересное, поддерживает возможность розрушения некоторых эпементов игравого миро - например, можно будет проделать дыру в стене или раздраконить пору готических копонн. При этом будет соответствующим образом меняться опгоритм поведения врагов. То есть, развапив стену, ждите, чта из образовавшейся дыры тут же попезет вся та нечисть, которая тусавалась в соседней комнате. И даже не надейтесь, что эти ребята прадапжат свой путь к двери, как это была заложено в программу изначально.

Уникапьность движка Infernal еще и в том, что для переноса игры с одной платформы на другую не придется вносить никаких изменений ни в ее исход-

ный код, ни в модели, ни в текстуры. Так чта аблалатели РС Nintendo GameCube, PlayStation 2 и Xbox

булут осудствивлены почти алыс временно — в конце 2002 годо.

Хотя есть влечатление, что игру затачивоют прежде всего под пристовки. Иначе как объяснить, скажем присутствие токой нетипичной вля компьютерных игр формы мультиплеера, как сппит-скрин, и палнейшее отсутствие поддержки сетевых протоколав? Что же косается отпичий между версиями для разных платформ, то вариант для ХЬох булет несколько более пролвинутым в технопогическом ппоне. В конце концов, возможности этой приставки тупа было бы не использавать. Тем не менее, та, что игра консольная, ее дастоинств нископька не умапяет. Многие игры, пришедшие на РС от "братьев наших меньших", в свое время дабивапись зослуженнога успеха. Что тут скажещь? Жаем. III

БУДЕМ ЖДАТЬ ? Мокс Пейн в шкуре очаровательной вампирши собироется вспарывать живаты ноцистам сразу но четырех игравых платформах. Готовьте платочек вытирать кровь с мониторо.

# TURITEDALIA

мане Зр Action

Издатель: Inlogromes
Розработчик: Digital Extremes
Похожесть: Urreal Tournoment

Слухи об Unreal Tournament 2 начоли, как говорится, циркулировать еще осенью. Общественность выражала смутную надежду, что раз уж делают Unreal 2, то лочему бы UT 2 тоже не лребывать в разработке. И вот в конце декабря Infogrames утолила жажду страждущих, сказав свое веское официольное слово: да, вторая часть UT действительно разрабатывается. И показапа лальцем на канадскую фирму Digital Extremes, приобщившуюся к "нереальному" семейству еще во времена работы над первым Unreal

Вся ответственность за UT 2

лежит на линнох конадава, тогда кож Бріє осуществете лишь таккол Бріє осуществете лишь такнологическую подвержку и удопенный контроль. Труднев всего риходится порню по имени Пачно Икалс — он товный дизовнер провето, и именно с него, если что, будут синисть голову фонтом UT. Одикого сели все то, что Понео россказывает про игру, — проведь, он не скоро росстанется этой вожной конечностью.

### Взвод

В основе своей UT останется лрежним — заточенной под мупьтиллеер командной игрой. Oner Поляиский (rod@lgromania.ru)
По мотивам "Ono" Симено Кинго.

Однако сингл-часть порядком изменилось. Теперь игрок — не просто одна з лешем ка поле, а предводитель комонды голово-резов, которые повинуются ему, как рядовые серхонту. Перед выходом на орену можно росставить своих бойцов в ключевых точках и каждому изодичнать тып, ловедения: колидому изодичнать тып, ловедения: лошита защита

или свободная беготня с отстрелом повстречавшихся врагов. В случае лобеды в матче вы попучите несколько призовых очков, которые можно распределить между бойцами, повысив таким образом их характеристики. Последних будет три: меткость, быстрота и тактический навык (соображалка, ло-русски говоря). Кроме того, в лерерыве между боями можно менять действующий состав команды, увопьняя одних камрадов и нанимоя других. Поскольку количество призовых очков ограничено, вы не сможете вырастить отряд универсольных соллот, но зото кождый боец со временем обретет что-то вроде слециализации: один будет лучше стрелять (снойлер), другой - быстрее бегать (знаменосец), а третий лучше соображоть (штурмовик) То есть разделение труда, дотопе наблюдавшееся лишь в клоновых войнах, телерь проявится и в одиночной игре.

Переизаночать должности можно прямо с время бов, переизанаю бойцою от тлухой заците к москоровонному нопаденяю. Товым образом, итрому придется стоя кенто вроде коорынатора и научитые не только метка стремть и ловко стрейфиться, но и умено сомощовать своим отрядом. Кок вщите, гейылией IV 2 сотонента в сторыну тожных тесямилей IV 2 сотонента в сторыну тожных 30 жишелов.



### Выстрел В Digital Extremes переработа-

ли почти весь арсенал игры. В процессе чистки Ripper (он же Razarjack) и BiaRifle стали музейными экспонатами; какое оружие займет их место - пока не говорет Зато Панчо привел очень наглялный пример того, в каком направлении работает дизайнерская мысль Digital Extremes. Славная снайперская винтовка, с которой было так удобно набирать фраги, укрывшись где-нибудь в темном углу, безжалостно заменена на Lightning gun. Принцип его действия такой же, но теперь недобитый враг легко вычислит ваше местоположение по яркому лучу, прямо указывающему, где сидит фазан, Словом, Digital Extremes не сторонники кемперства, и у представителей этой темной профессии теперь начнутся большие проблемы. Панчо так прямо и заявил, что не позволит Фортуне вмешиваться в столь ответственный процесс, как игра в UT. Пускай, мол, все решает личный схилл игроков, а не их удачливость.

Еще одна лепта в копилку тактики: игрок теперь возрождается сразу с полным набором оружия (за исключением двух суперпушек). Это позволит ему сразу вступить в бой, а не тратить время на поиски флэка или ракетницы. Правда, патронов при респавне выдают немного — так, на пару фрагов

Амуниция теперь не валяется на полу — да-да, нет больше коробок с патронами и ракетных связок. Их роль сыграют "речарджеры". Они расположены в строго определенных местах, и над ними сияют голограммы, обозначающие тот или иной вид зарядов. Одна такая гологромма заряжает пушку не на 100 процентов, а, скажем, на 25. Исчезает ли голограмма после того, как по ней

димо, этот параметр можно будет настроить и ток, и эдак. По некоторым сведениям, в сторону "речарджеров" модифицированы также аптечки и броня.

В UT 2 будет пять специальных умений: strafe dodge, пвойной прыжок, "зависание" в воздухе на некоторое — немного большее, чем при обычном прыжке - время, ускорение и превращение в берсерка. Последние два умения относятся к биоэнергетическим; чтобы их активизировать, нужно набрать некоторое количество энергии. Энергия будет заключена в сферах, остающихся на месте убитых врагов: надо сказать. немалый стимул для более активных боевых действий.

### Арена

Грядут серьезные изменения в области дизайна карт. Всего их будет 30, и среди них немало открытых — льды, пустыни с египетскими хромами, джунгли и лавовые озера. На некоторых картах вы встретите разный военный транспорт вероятно, джилы и БТРы. В них можно усесться и весело прокатиться по карте, расстреливая противника из бортовых стволов. Панчо упоминает, что пулеметы и пушки на тронспорте специально "заточены" для эффективного противодействия ручному оружию.

Хватит ли джипов на обе команды, или катание будет организовано по принципу "кто успел, тот и съел", пока неизвестно. Но в том, что это весьма мощный фактор, в корне модифицирующий геймплей. — нет никоких сомнений.

Панчо говорит, что, несмотря на возможность пользоваться транспортом, размеры карт строго ограничены рамками игровой логики: нет смысла делать уровни, где на сто шагов приходится один выстрел. Digital Extremes стремятся сделать игру как можно более



намичной и, если можно так выразиться, более спортивной. Чемпионат полжен быть чемпионатом, подводит итог Панчо.

Изначально небольшой парк скинов и молелей в первом UT стапониями фанатов был расширен до огромных масштабов можно было играть хоть коровой. В UT 2 предполагается присутствие 50 настроиваемых моделей Бойцы UT 2 принадлежат к шести различным "расам": это древние египтяне, генетически усиленные люди (juggernaUTs), инопланетяне, роботы и наемники. Само собой, каждому из них можно подкорректировать цвет шкуры и чуть ли доже не выражение лица словом, игрок может подчеркнуть свою индивидуальность так, что его уже ни с кем не спутаешь. Конечно, никуда не денется и возможность импортировать в игру

Что касается режимов игры, то их, если ничего не изменится, будет пять. Три из них не нуждаются в представлении: это Deathmatch и Team Deathmatch. Dominatian, знакомый по первому UT, был несколько преобразован. Теперь на картах Domination будет всего две точки, которые необходимо контролировать; команда, удерживающая обе точки в течение определенного времени, получает очко. Потом наступает нечто вроде паузы: точки становятся "нейтральными", а затем снова "активируются" — и начинается следующая фаза боя.

молели собственной выкройки.

Еще один режим называется Bombing Run. Суть его в спедуюшем: во время игры прямо с небес спускаются бомбы. Их необходимо ловить и ( относить на базу про-

тивника, где они успешно взрываются Выигрывает команда, "наварывавшая" больше бомб.

# Взгляд

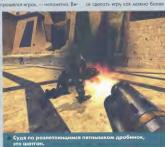
О движке Unreal Warfare, на основе которого создается UT 2. уже давно ходят легенды. Скрины, всплывающие время от времени в пучинах Интернета, еще сильнее разжигают аппетит игроков. Не особо рискуя, можно говорить о высочайшем уровне графики в UT 2. Разработчики обещают также продвинутую математическую модель. Благодаря ей, к примеру, падение поверженного игрока каждый роз будет выглядеть по-другому. Учитывается поверхность, на которую упал игрок. Скажем, если это лестница, тело будет распластано под некоторым углом к полу.

Не меньшие чудеса творятся в области анимации. Переключение оружия выглядит по-разному в эависимости от того, с какой пушки на кокую переключается игрок, какой он расы и кок в этот момент движется. Всю эту кросоту оптимизируют таким образом, чтобы даже владельцы не очень мошных машин смогли насладиться игрой в UT 2. Провда, о системных требовониях разработчики пока даже не заикаются. Но можно предположить, что системы уровня РШ-700/Ge Force 2 будет вполне достаточно.

Что касается сроков выхода, то здесь Digital Extremes проявляют куда большую определенность: третий квартал этого года. Словом, осталось жалких семь-восемь месяцев. На протяжении этого срока соколиный глаз редактора рубрики "В центре внимания" будет следить за малейшими изме ниями в проекте и незамедлительно сообщать о них прямо в журнале. Покупайте наш "турнамент" |

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Выход UT 2 в мультиплеерном мире станет событием, сравнимым по масштабу с появлением, скажем, **Broporo Counter-Strike.** Kak же его не ждать?



# \*Q-Tuzoff\* (chaingun@mail.ru)

Всякий роз мы смотрим но вещи не только с другой стороны, но и другими глозоми — поэтому и считоем, что они переменились.



Над эторой частью игры роботоет практических то ме комонию, что и над первой, беродольній Уоррем Слектор по-прежинему рунит подовожами, а учоть в тотку под-бросивают товорищи Харан Слиг, Стив Прауре, Клай Хофф-мон, Монт Мартинев и другин. Сповом, Роше Бе. 2 делают отлигные поды. Недовно Уоррем Слектор и Харан Слит слекта рирот-крыми завесу тойны над проектом и поведали довольно любольтные сводения.

### Эволюция

Минуло 15 лет с тек пор, кок спецелет С Болого победил чимирово 3 ло (ну или не победил ести помиеть, в нире было тры концово), Мистое измененось в этом противеннось в этом притериальнось и затом противения с том этом ров том в сообщенето. Зато такжети, что том не сообщенето. Зато такжети, что томыми герому и нов сей отто же комрад "С, но уже попрядком посторевший. Кроме тото, вы встренте задесь многих NPC из первой ности.

тить из первои чости. Как и роньщь, ак е ваши действия будуя виеть на сожетную пынию игры — и потомы. Нопример, если вы будете помогать вами бычных подвей, насоветвощих мер Deus Ex, макента с в учиро сторому и сни тоже будут вам помогать (даме вынение террить из себя волисцаемного Прицерар вам ожет быть и ночете страть из себя волисцаемного Прицерар вам ожет быть и нооборот. Прам Габіш и кожет».

С чего начинается любая RPG? Правильно, с генерация версонаха. Хорактеристия В Свиз Ех были хорошо сбалокиюровевы и грасуманы. Наприяровани и грасуманы. Наприярования верхифиятьсям — при плохой просхой винтевам — промарать поряжиесоннамом, и промарать пожно было с одного метра. Зато при полной прокачке вы могли попасть в любую цель с любого расстояння. Харви Смит заявил, что во второй части полобное влияние будет заметно еще больше. Пояснил он это на примере умения aqualung: "Кождое очко, вклодыв оемое в это умение, повышоет не только золос времени, проводимого под водой, но и доже скорость пловония!" Звучит очень неплохо. Однако импортировать персонажей на Deus Ex в Deus Ex 2 не получится — во втопой части скиллов и характеристик будет намного больше. Каких и на сколько больше — пока нензвестно. Кроме новых характеристик, добавится еще и вогон-вругой оружня н предметов. Как и в первой части. это могут быть вещи из нашего времени или из будущего.

Deus Ex наравне с System Shock 2 до сих пор считается одной из самых интерактивных нгр. Уоррен Спектор пообещал, что \*интероктивность будет уброно, о вместо нее мы поелостовим .. почти полную свободу действий!" Он даже сравнил Deus Ex 2 с грядушим Grand Theft Auto 3. Кооме того, квестов станет в несколько раз больше, и способов их решения -тоже. Уоррен также заявил, что в Deus Ex 2 нам не придется столько стрелять, как в первой части. По его словам, онн хотят "сделоть истинную RPG, о не 3D Action с элементоми RPG". Мол, "мы просто хотим, чтобы игрок именно играл в игру, о не палил по всему, что движется". Ну что ж, может, оно и верно, но я знаю многих людей. которые считали Deus Ex "крутой стрелялкой" и играли в нее только из-за возможности пострелять.

Таске Харви и Уоррен говорят, что Deus Ex 2 будет просто отромной нгрой. Спектор доже добовил — возможно, 90% игроков просто не смогут пройти Deus Ex 2 до конца нз-за ее фантастическото объема.



• По чости освещения Deus Ex 2 выглядит весьма пристойно.

Стонт вспомнять одву країніе неприятную черту Deu E E — токи. Там их, коненю, было поменью, было поменью, было поменью ше, чемь в Оодрейбі, ін а доке многоченствення стане ін еустранняй асе ошибох. Носчет точностн день Ей таверий Угорен созаль примерть спеку поменью денью денью поменью прияться поменью денью денью денью поменью денью поменью денью де

Чудеса науки Первый Deus Ex был отличным примером того, как можно испоганить движок Unreal. "Улучшенный" двюкок был уж больно кривым и требовотельным к ресурсам. В Deus Ex 2 ситуацня нзменнтся кардинальным образом. Игра создается на движке компании Havok - Unreal Warfare, Это модифицированная версия движка UT. На этом же движке делается Thief III. Договор о лицензии на него подписали такне компании, как Valve, Microids, Team 17, Acclaim и многне другие. На данный момент Unreal Warfare считается одним из лучших двнжков (если не лучшим) на рынке. Уоррен Спектор также добавил, что Deus Ex 2 "не будет похожим ни но что из ронее виденного".

ромее виденного".

Движок от Начок обладает хорошей физикой, поэтому (опять же,
по сповам Спектора) в
игре почти все можно
будет уронить, под-

нять, использовать, сломать... Дизайном занимается Уоррен

дизоином запимается угориа, спектор пично (между прочим, это его первичная спецнальность). Он обещает неимоверно реалистиные модели всего, чего только возможно, очень красивое освещение, до умопомрочения детальные текстуры и все такое прочее.

Поссольку в Виз Б. 2 упор деповется на синтипеер, а соответственно, и на си тиссферность, то за музыму можно не беспокситься — она будет но уровне. Со звукоми вообще просто блесс. Если в первом Виз Б. было сзаучено обсолютна все — шоли, шум веро и даже грокот мусорных боков, то во второй счить на одне съвмін инеченный предмет приходится минения предмет приходится минения, то уже о возонах приборох и устройствох.

Нечего оправленного исслет сроков выходе на риз распробления не сообщект Вилустин, чел, тех- до еся будет попистым стоям. Помится, Джорди Бруссорд говорит то из сомое о Dute Nukem Forever. — Ну да годы, подосмежь Сам Горрен повераю ставующем: Если пону распрового до тольку от ставующем: Если пону распрового до тольку том из матим сертов, то ма буде дело, то ма в Азтим сертов, то ма буде дело, то ма в Азтим подым ко-стет 5 ук. стоть, токе.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Краткая характеристика втарай части: занава выкрашенный и сильна разрасшийся Deus Ex с ампутированными глюками.

# EBPOПА



«Ты сам подумай: Россия объективно не могла захва тить Прибалтику и заиметь этот самый выход в морю. Смуты, внутренние проблемы, да прост банальное отсуствие денег в казне!

Хотя, конечно, несколько бластеров с разбившейся летающей тарелки могли бы изменить ход историих

(Wildcat, www.snowball.ru/forums)

Выбор Редакции. 9/10 IGN.com Выбор Редакции. 93% FiringSauag Выбор Редакции. 9.0/10 AG.ru

Ham Bubop.

91%

Выбор Редакции. 10/10 E\*Depo

«Лучшая стратегия года» номинация GamePen 90% GameSpy.com lyчшая стратегия года» оминация Gamestot

www.snowball.ru/eu2









# FAHRENHEIT



Эта история мота произойти только в одну из тех редких зим, которые случаются в Нью-Йорке раз в пять лет. В январе 2005 года Лукас Кейн, мелкий банковский клерк, возвращался домой на слови стапом "Селане" мышиного цвета и остановился возпе одной из тех забегаповок, которыми кишит ночной Манхэттен. Лукас отряхнул с плаща снег, заказап крепкий кофе и тут... потерял сознание. Он очнулся на холодном попу уборной рядом с трупом совершенно нензвестного ему человека. Тепо незнакомиа было изуполовано. с пица содрана половина кожи. а страшные глубокие порезы сочились густой кровью. Кейн отброснл непонятно каким обраского управления попиции, за DOMNAL MUSCOLLU

### Холодная зима 2005-ro

Fahrenheit — игод загалочная. странная и пугающая. Пугающая своимн первыми скриншотами, тем маленьким огрызком таинственного сюжета, что вы прочли выше, и даже именами главных героев. "Лукас Кейн" (созвучно с Саіп, "Каин") - разве можно придумать более удачное имя для потустороннего маньяка, в припадках помутнения рассудка убивающего ни в чем не повинных обывателей?

Quantic Dream, фирма одной нгры (но какой! Omikron: The Nomad Soul и его совершенно



зом оказавшийся в руке нож. тщательно вымып руки, заправил пиджак и быстро вышел из ночного бара, забыв заппатить за кофе и оставив на кресле свой скомканный плаш. Температура минус пятнадцать по Фаренгейту, прогноз неблагоприятный, буран надвигается на мегаполис, а в двигателе замерзает тосол. Эту зиму Карла Вапенти, итапьянка американского происхождения и сотрудница нью-йорксвихнувшийся мир убийств, заговоров, секса и переселения душ еще не забыли?), вот уже больше года тайно готовится огорошить нашу замученную индустрию кое-чем доселе невиданным: многосерийным детективным триллером с паранормальным сюжетом, который от серии к серни перескакивает от одного персонажа к другому и рассказывает одну и ту же историю, зафиксированную двумя разными

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)



взглядами. Первая серия будет выпожена в Интернете для бесплатнаго скачивания, а все последующие станут распространяться через Сеть или в коробках по \$15 каждая. Когда история подойдет к своему логическому завершению, Fahrenheit выйдет на отдельном диске за пятьдесят условно-зеленых рубпей. Система спорная, однако Дэ-

вид Кейдж, главный идеолог проекта, кажется, убежден в своей правоте: "В свое время, чтабы паскарее увилеть оканчание Тhe Nomad Soul. игракн быстренька прабеголи игру за тридцать часов, н мне была чрезвычайна сложна даказать, чта онн не впалне правы. Все наши попытки убедить их прахадить нгру всерьез, не брезгуя мельчайшими сюжетными ответвлениями, ни к чему не привелн. Ват н пришло решение "заставить" нгрокав увидеть в*сю глубину созданного* намн мира, причем "заставнть" таким абразам, чтобы анн этаго даже не заметили"

Цепый парад персонажей сменяется перед нами с частотой узоров в калейвосколе: маньяк Кейн, преследующая его мисс Валенти, мексиканец, помешанный на колющих и режущих предметах и убивающий своих жертв при помощи длинной отвертки, некий агент ФБР, втянутый в одну из таинственных околорелигиозных сект... и так далее, и так далее. Нас не заставляют топтаться на месте с одним невзрачным персонажем - события, герои и декорации от зпизода к эпизоду меняются с ужасающей скоростью, иногла

пересекаясь и образуя в совокупности леденящую кровь историю про вторжение потустороннего зла в мир людей. И еще: с каждой новой серией, согласно авторской задумке, температура на упицах придуманного нми Нью-Йорка 2005-го года будет понижаться ровно на один градус по Фаренгейту.

Как подобная "интерактивность" работает на проктике? Мистер Кейдж дает исчерпывающие объяснения: "Представьте, что вы, к примеру, убийца, Вы делоете свое черное дела, пытаетесь заместн следы, уброть ненужных свидетелей и таму падобное. На вдруг спустя пару элизалав вы внавь аказываетесь на месте преступлення, на уже в ралн следавателя, собироющего те сомые улнки и разыскивающего злополучных свидетелей. В зависимастн ат успеха (нлн правала) расследавания, сюжет мажет поннять савершенна неожиданный для вас аборот". Чертовски занимательно, не нахо-

### Тени забытых предков

Как-нибудь на спиритическом свансе спросите у старика Хичкока — что главное в пюбом триллере? Он ответит: "звук и тени". Последнее разработчики приняли особенно близко к сердцу — и тени не слишком-то красивых моделей Fahrenheit получились просто великолепнымн. Hov-xav Quantic Dreams - технология ICE 3D использует специальную систему "наложенного света", с помощью которой объемное освещение

пространства "пересчитывается" на характеристики и свойства отпажающей поверхности и "накладывается" в соответствии с запоминым вектором нопровления света на обстановку сцены Звучит сложно, но нам из этой технической невнятицы следует уяснить лишь одно: даже неуклюжие малополигональные болваны, оказавшись в такой системе "живого света", моментально теряют всю свою болванистость и начинают походить на живых людей. Кроме того, процесс обсчета тени в реальном времени крайне детализирован: в зловешем силуэте на стене можно будет различить каждый палец, а тень, скажем, от руки персонажа будет плавно наmotion capture. Помните замечательную анимацию речи в Ответов Это была первая в мире игра, где губы персонажей действительно двигались сообразно произносимой ими речи Буквально несколько месяцев назад разработчикн, благодаря каким-то таинственным "сторонним инвестициям", умудрились разжиться собственной студией motion capture и небольшим штатом профессиональных в этом деле "актеров". Как итог такого полезного приобретения полная неповторимость кажлой "ненгровой" сцены Fohrenheit: ни одна движение, ни адин случайный жест во время неинтерактивных встовок не повторится



периодически вскакивать со своих кресел, ходить кругами по комнате, бить кулаком по скатепти или хватать собеселника служб и сейчас хрупко балансирует между относительно безобидным Mature и матерым Adult, тогла как на самом леле... На самом деле под сваленными в одну кучу убийствами среди писсуаров, заговорами и мистическими тайнами скрывается почти обычный квест с пегкими вклоппениями экшена

"Активный" элемент геймплея в основном будет воплощен в скрытных операциях" о-ля Thief (успеть выбежать из темных закоулков закусочной за пятнадцать мннут до приезда полиции, вовремя спрятаться под раковину и т.п.) и коротких сценах, в которых тон задают огнестрельные малои крупнокалиберные пушки. Впрочем, собственно перестрелок будет совсем мало, однако убийств с применением разномастной кухонной утвари, утяжеленных автомобильных рессор, разволных волопроводных ключей и складных саперных лопаток — великое множество. Остается только налеяться, что авторы все-таки не пойдут на поводу у проклятой цензуры и предоставят нам редкий шанс самолично поучаствовать во всех, так сказать, злодействах съехавших с катушек мань-

9KOB Впрочем, даже при отсутствии полобыму боутальных астолок проект на сегодняшний день выглядит более чем добротно. "За" голосует буквально все: инновационный движок, более чем люболытный сюжет и заманчивый способ подачи готового блюда по частям, дабы мы вдоволь успели насладиться каждым кусочком в отдельности. Что и говорить, у Fahrenheit есть будущее, а это,



кладываться на поверхность его же тепа

Впрочем, "не светом единым". До того как приняться за разработку компьютерных игр, люди, составляющие костяк теперешней Quantic Dreams, довольно услешно промышлали на поприще неигровой графики и более ни разу. Каждая сцена с участием двух и более персонажей "снимается" отдельно, как кусочек настоящего кино. И уж будьте уверены, что при таком подходе даже самый затрапезный эпизод разговора за столом обретет нешуточную эмоциональную окраску: герои будут

"достойный звук", и считайте, что нгровой Оскар "за операторскую работу" у Quantic Dreams в кармане Теория страха

за ворот. Осталось добавить ко

всему вышеописанному слова

"Чисто сортирное убийство", OTYPHENOUSE историю Fahrenheit и со смаком описанное нами выше, - самое безобидное, самое незначительное преступление паранормального маньяка. Так, по крайней мере, утверунают сами разработники Впереди нас ждут разрубленные на части и выпотрошенные жертвы, поджаренные на медленном огне, сожженные кислотой и до смерти за-

мученные канцелярским степлером. Игра заранее получила все высшие возрастные ограничения от серьезных рейтинговых согласнтесь, в наше время самое БУДЕМ ЖДАТЬ ?

ми триллери октейль. "Твин Пикс

rnasuoe III





( WAHP Паходовая стратегия **Издатель:** Take Tv PII-266, 64Mb 4Mb Video Похожесть: Age of Wonder DIILSON OAMA TCP/IP, Hot Sea

Игру, как известно, можно рекламировать двумя способами: можно говорить, что ничего лодобного свет еще не видел, а можно - что это будет "совсем как ваша любимая игра" десятилетней давности. Только лучше, grup u ceevee

Age of Wonders рекламировалась вторым способом. Амбициозные Gathering of Developers потрясали леред лубликой потреланными, но все еще гордыми хоругвями славнаго Master of Magic. Сколько лет прошло — а устранить бодрого "дедушку" из тол-листав удалась талька адним слособом: вручную запретив там лоявляться проектам старше некоторого возраста. И ло сей день эта не особо красивая (даже по меркам 94-го года) и сомнительная в ллане баланса игрушка ламятна такому количеству людей, что ей гарантировано место в любом "честном" чарте

### Первые чудеса

Age of Wonders — игра классического тила. В этой стратегии нада лостеленно развивать гарода, ллодить там существ, изучать магию и вести лоходовые сражения с врагом на ллоской карте, помогая своим бойцам заклинаниями. Это игра, в которой целая куча рас, отрядов и заклинаний. Более того - это игра сбалансированная. Расы в ней отнюдь не одинаковы: какие-то сильнее в начале, какие-то — в конце.

По разнообразию свойств отрядов Age of Wonders превзошла, ложалуй, даже Master of Мадіс (кто сказал — "Герои"? "Герои" по этому лараметру плетутся далеко в хвосте...). Из них можно было собирать весьма нетривиальные выигрышные сочетания.

Новаций в игре тоже хватало.

Например возволить горола в ней было нельзя: где какое насепрославились как гроза орков наивно лолагать, будто их лосетам ни отгрохали. Гарнизон молем, но, налример, отрядов нена-Либо уничтожать, либо лерезасепять

Авторы игр давно уже лоняли, чта татальная свабада действий отнюдь не делает стратегическую игру умнее. Ограничение на рост горолов спелало карты кула более интересными, а не просто приблизило к Heroes of Might & Magic"

Отношения между расами вот одна из главных особенностей Age of Wonders, Изначально

ление живет, там оно на всю игру и останется. Можно разве что разрушить город или после долгих мук заселить его своими вернолодданными. Причем, если вы ление будет служить вам верой и лравдой, какой бы гарнизон вы жет удержать город под кантровидящей вас расы вам от него не лолучить. И никаких других - тоже (за исключением каталульт и таранов: машина и есть машина).

Книга заклинаний заметна абагатится.

# Псмит (psmith@nm.ru)

Солоконожко опознава на саблание

В чем дело? У тебя же сорок ног, о ты опоздывовшь!

До, но у порого кождую нодо было вытереть.



▲ Собственно, обещанная Малния-из-Башни

они заданы на олределенном уравне, а влоследствии их можно менять — делоя другим расам добра или лричиняя зла. За добро сойдут, к лримеру, разные усовершенствавания в городах этого народа. Хотя вообще-то исправить что-нибудь по-настоящему было слишком трудно. Договориться с изначально нейтральным народам — да, а ват сделать врагов друзьями... Дешевле, как водится, леререзать

Однако фурора Age of Wonders почему-то не праизвела, хотя близкое кровное родство с орденоносным "Мастером" брасалось в глаза и новинок в игре тоже хватала. В чем же дело? Во-лервых, в сомнительной "революции". В наши дни разве что великий Сид может лозволить себе сделать стратегию без мультиллеера и даже не лолытаться лопросить лардона. В походовой же игре ждать, пока противник отдаст все распоряжения, очень долго. Что делать?

Авторы игры пошли ло необычному лути: лусть каждый делает свой ход когда заблагорассу дится, и все будут ходить как бы влеремешку. Тем самым они сде лали свою игру... лочти стратегией реального времени. Нельзя сказать, чтобы это было очень удобно. Но главная проблема состоя-

ла в другом. Еще одной ревалюцианной идеей было постановить, что бой происходит на части главнай карты, и если-де к городу лодойдут войска с нескольких сторон — все они будут участвовать в сражении. Идея красивая, однако... представьте себе, что вам нужно ждать, лака сорок солдатиков противника соизволят лайти. А камера между тем мечется, как ошпаренная, пытаясь все эти лередвижения вам локазать, Брорі..

Вот из-за этого новшества лривелшего к на реакость полгим и нудным баталиям, игра не полуенной лолулярнос

Длигельность игры в Age of Wonders било асе рекорды. К то му же искуственный интеппект был хоть и не ток уж плож, но невооброзимо медрителен. Этот факт пытались свалить на то, что игру писали на Delphi, но совершенно эрь. Егон традиционный С и депает код быстрее, то очень

Ну и графика, будем честны, оказапась так себе. Походовая стротегия не обязана поражать воображение трехмерными спецэффектами, но... могли бы и получше.

Однако в этом жанре игр никогда не было много. Новых еще того меньше.

Надо пи продолжать серию? Этот вопрос G.O.D. задала нам, игрокам. И опрошенные ответипи: да.

### Спектакль продолжается Научила пи авторов чему-ни-

будь история первой игры? Концепцию единовременного

хода они все же решили оставить но обещали убрать зависимость от очередности, введя "ключевые точки". Люболытно. По идее, одновременные ходы могут быть независимы только тогда, когда по дороге нельзя ни с кем стопкнуться. Например, я иду из пункта А в пункт Б, а противник — из лункта Б в пункт А, но не по дороге, а по попю. Если я дождусь, лока он лереместится, - я могу избежать сражения (ипи, наоборот, навязать его); а если я лойду лервым — выбор будет за ним. (Напоминаю, все это происходит в походовом режиме!)

А вот проблему долгих перебежек в бою обещают решить. Теперь вроде бы перед началом хода мы будем указывать всем своим воякам, что депать, а ход будет свершаться одновременно будет свершаться одновременно

армии. А после STORO - TOK WE OR-HORDOMONIAN -- TOреместятся все вражеские бойны Представляете. ускорится KUK процесс... Только наблювать 20 всем происхоляшим станет несколько спожнее Но, может быть. сократят попе боя? Поха обо всем этом выска-SUBDIOTCS TVMOH-

Конечно, всего будет больше, графика станет ярче (и не сомневайтесь!), добавят новые расы (на-

пример, тигроидов и петучих драконидов).

По сравнению с традицией Moster of Mogic и иже с ими Age of Wonders не спишкам миого внижным уделяла строительству в горраю; то предпологается иля засильновий (рольше был только процесс их разроботки, обычной "коука"), куанныц для создения вопшебного оружия и тох долен в сотшебного оружия и тох долее — в общем, менеджиент общем стерельно вырасти.

Мопо того: теперь мы будемтоки строить города! И вот это новшество меняет игру сомым кординопычным образом. Раньше не только расположение, но доже размер города определялся "свыще" — сценорием. Теперь же...

Впрочем, я не спешу этому родоваться. Строительство городов депает все карты схожими. Там, где развиваться можно произвопьно, все хитрости и различия начальных условий нивелируются.



▲ Опасайтесь разгневать богов! Это чревата бокам.

Правда, рост города — депо долгое, а в Age of Wonders II, как и в первой части, один большой город стоит куда больше, чем целая россыль мелких. Но... партии в играх этого класса обычно затяжныме

Кроме того, сюжетного разнообразия ради применяются всические тригеры, которые по фокту того или иного события мениот положение дел на всей карте. Нопример, мы уничтожили последний город нежити — и тут настуяно в сеобщее благопелие, все пустоши зазеленели, лички золели.

### Страдания юного Мерлина

В новой игря ном предлогается продвигать к трону юного мага по имении Мерлини (недвелсь, что не только его — компаний врода бы сулят несколько, не голько его — компаний врода муж о единичных миссиях). В основной компании, во в сяком случев, надра в рогих Мерлина победить по одному магу кождой шель и воссекть на трон чародшеев.

Если роньше наш главный герой бегап с войсками на общих основаниях, а его смерть переводила всю нацию в "неЖтроль", то теперь у него есть собственная цитадель, и гибелью станет всетаки падение столицы, а не смерть отдельно взятого бойца.

Из этой цитадели Мерлин будет осыпать врагов заклинаниями — в предепах определенного радиуса. Руки нашего с чародея можно "удли-

чародея можно удлинить", построив ему частные резиденции в других городох. Иными словами, распространенной тактикой будет строительство города на границе с врагом и быстрое возведение в нем башни.

Повывись — и приобрели немолое значение — дело духовные. Генерь межет симос гоумить тому или иному божсетву, выполнае по задания и получаю т чето все озлачения получаю т чето све озлачения получаю т чето тожно брозом помимо двух порометров изначальной генеращия — раса и межет — развитье — появитье трети. Оранко бели "соответстрети». Оранко сферам, и зыбор, кожется, будет однознач-

Зато боги намерены активно вмешиваться в депа смертных. Так что, если черной магчей запакостить морской залив, оттуда запросто может подняться Нептун с криком: "Меня — будить?!!"

Age of Wonders мота стать эпохальной игрой — если бы не затянутость процесса и почти попное отсутствие баланса и Al. У авторов было время, чтобы исправиться. А бездарными этих авторов не назовешь: не зря ориентированный на творческих разработчиков G.O.D. взяп их под свое крыло в числе первых. Ныне G.O.D. жив только как марка и поготил и мерта как организация Надеюсь, Triumph Studios сдепают все как надо хотя бы из уважения к покойному, некогда выписавшему им путевку в жизнь.

# БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая "Эра Чудес" пробыла в разработке втрое меньше, чем старая. Но станет ли она в три раза менее занудной?



▲ Нездоравый у Мерлина цвет лица Зато спеллы кастует — дай баже!

# 1503 A.B. The New World



Нет ромагнической томы полужриев пирагаской. А тачиев – фанбустверской. Комильтерные ири неисторое времи ободами в естороною, горошось монументольного авторитего Сида Мейера. Обоореши, ию — недакого. Спрос был и на согутствующие техных колонаюцию, морсоую торговлю. Скогенчю, ромагника — это именно пирагатво. Золотах серьога э кув, вессиий Рускуре и регуртачети и официра ме безяничества, сихуратно развешение чася полубай. А торговля — эта гас, приноженей Ориков менясицие септоти в гирокур реслагьств-

▲ Kpylingia naprati. Bea are neoperous acceptants add

красоты пиратства в последнее время хватает. Значит, во избежание давки у прилавка исдо вспохивать смежные поля...

Германию, как и Россию, история обделению радростимы войн с чидейцами и грабежа на просторах тронических возн. Поэтому немещиому (и русскому) (горяду романтими финбустьеров близко, как инкохому другому. Некоторое время назад ми санакомичесь с проектом намцея и аз тут кему — Аппо Domini 1602. Зеперы неред нами продолжение. Модное ниме "прадалжение в прошлое".

### Будии патрициана

Если у исс стротелия в реальком эремени — то что нам надлижит делать? Правильно: прежде всего стротив. Если не считать немосточисленных новоторов, основная масса ваптелей КГS прадлагает име возводить базу с ратушей, бараками, суетвицимися вокруг пеонами типа "харвестер" и прочими дивными вещами, зискомами нам как сакон ята полами

Наш 1503-й год исключением не будет. Правда, масштаб и размах здесь воистину "казачий". Город — это таки город, размером в пару-трайку экранов. Строить так строить

Однако общие принципы — по идее — иесколько отличаются от стандартики. От нас ожидают не захвата базы врага, а развития собственной коммерции и вытесиения конкурентов из бизнеса.

Товаров — множество, как в "Herационте" (Patrician III). И все эти товары не просто свободно конвертируются в деньги или в бойцов, а зачем-то потребны исселению. Люди жождут перцу, и

надо им его доставить. То есть вырастить и довезти. Из продуктов выстраиваются

из продуктов выстранвоются длинные цепочки. Вот мы вырастили зерно; можем его смолоть на мельнице, можем перегнать на слирт. А можем скоту скормить. Мука пойдет в пекарии, а спирт... жм... Цепочек таких в игое ии много

ни мало — сорок. Потребности чужих культур то-

Потребности чужих культур тоже различны. Можно вволю поразвлекаться, прадавая туземцам зерхапа и бусы в обмеи на мех и золото. До поры до времени.

Теоретически, можно еообще ие вовеать. И знаете, что смое забавное Если вы будете действовать цивипаюдинными методоми, не пытака, повлиять на рынок посредством стволов, то компьютер... тоже обойдется без оружие. Не очень ссответствует историчессому олыту, но свежо, не правда ли?

Компьютер собирается приспосабливаться под ваш стиль игры. Дабы и любители подифистсхого строительство, и бывалые вояки нашли тут что-то свое. Причем подстроиваться он будет прямо по ходу дело.

### О, дивиый Новый Свет!..

Каноническая схема Собатини — паличане, французы, голпондщь, испонцы и обобщенные индейцы — уже ие в моде. Ныиче непременио подвай размообразме форм местиой фауны — оцтеков, чероки и так далее, подавай китайцев, бедуннов и бог весть кого еще...

Словом, в игре обитают эскимосы, ацтеки, мавры, поличезийщы, иидейцы, иегры, моиголы... Статуса отдельной культуры лочему-то удостоились даже пираты. Вот уж чего у них отродясь не имелосы!

Разумеется, у кождой росы своя экронической специфики и свои картнем заданий (ротелось бы верить, что не только картнемы; .) Игро маре в сомых размосброзных синайленской койих — от тостно сомого северо до знаготрытанае широт. На сориншотом можно даже прочибаторт, учикальное сочетоние белях жерверей и пинаненов. Варимо, Оргитею и Анторотного в 1503-м году были блике друг к другу, чем тринато думоть.

Климатологией занялись всерьез. Игра учитывает влияние детолей ландшафта на плодородие почвы, влажность и т.п. По части военных дел тоже

полное рознооброзие. Родов войск немоло: мушкетери, лучник выстания к молейцики, улоны, дрогуны. Шесть типов короб-были и о медикох. Рознооброзные укрепления штурмуются... по-чемутю котолупутыми.

Страиио: не припомню я катапульт в 16-м веке. Видимо, что-то упустил.

Бойцов на экране обещают достаточно много, и под это заготовлена развитая система формаций. Есть формации и иа море, чтобы обеспечить эскортирование караванов от пиратских набегов.

Рельеф используется на полную котушку. Изменением схорония движения или раднуса обстрела в ишия дни иского ие удивишь; а как исисчет классического хода тех времен — затопления Судна на мелководые для преграждения фарватера? Это, кажется, в играх пока ие стало общим местом.

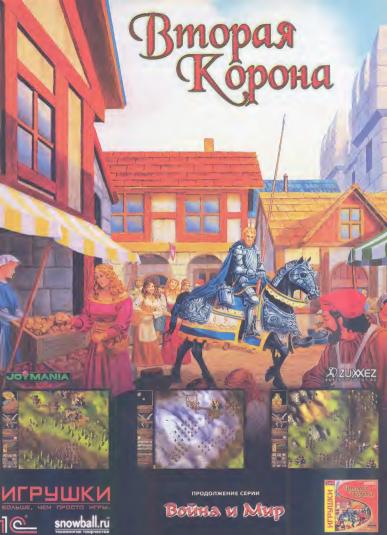
В общем, все это, по большому счету, угладывается в общее темденици: всего побольше, получе, и чтобы не очень хровоходию. Сейчтобы не очень хровоходию. Сейчос цеят бум кр торговых, где войно лубоко второстепени, и 1503. А.В. груменние вписывается в картину. У немцев это, похоже, становится национальным жонром.

# БУДЕМ ЖДАТЬ?

в 1303 к.в. - Тне нем World нингани ручные эскимосы ждут наших товаров неужто мы обманем их надежды?



0, /0



Фирма «1С»: 123055 Москва, в/в 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Теп.: (095) 737-9257 Факс: (095) 231-4407. Линия консультаций: (095) 238-9901, hotime@1c.ru www.1c.ru, 16@1c.ru



еастанавимым танкам утюжит наша рубрика "В центре вииМАНИЯ" халмистый лаидшафт игровой иидустрии. Впалие естествению, чта некоторые проекты впечатываются гусеницами в землю, тагда как другие гордо едут на башие и выглядывают из люка.

К числу папавших пад гусеницы (уже во второй раз!) отнасится Neverwinter Nights. Не везет ему, бедивге, — не делятся девелоперы свежей ииформацией, ие выкладывают новых скрииав. Не паддерживают, словом, интерес обществениости. Ну и ладно. Потам будут сами винаваты.

Зато мы неутомимо прадалжаем ваяж по офисам отечественных разработчикав, Приглашаем вас аценить сальное выступление КранКа, бессменного начальника великай и ужасиой компании K-D LAB. Не утанв даже самых секретных сведений, КраиК расскажет а самам главиам изменении из случившихся за прашедший год с проектам "Периметр". Правда, прежде чем виикать в повествоваине матра, рекомендую вам перечитать материал о "Периметре" в №5 нашего журнала за прашлый гад. Если у вас иет базового иабара сведений об этой игре, вы рискуете иичего ие поиять.

Одному из наших лучших охатникав за новостями, уважаемому Псмиту, удалось пасматреть, как выглядит Morrowind. Правда, сделал он это слегка иетрадиционным способом, но впечатления от этага хуже не стали.

Как обычиа, следам за Morrowind идет материал по WarCraft III. Пока это все те же скомпилированные в нитересный текст сведения от разработчиков, на — вазмажна к следующему иомеру иам удастся поиграть в бета-версию грядущего хита! Скрестите пальцы и держите так, пока ие выйдет следующий иомер.

И напаследак - фанфары! - мы представляем вам подрабиейший атчет нашего юного таланта Дениса Маркова а пахаде в офис "Буки", где ои имел честь провести два часа идедине с бетай... Heroes of Might and Magic IV! Материал, по эксклюзивиости не имеющий себе равных. Уже сейчас вы в точности можете узиать, как выглядят четвертые "Герои" на предрелизной стадии. В "Известивх" такаго ие прочтешь, сагласитесь.

Само собой, все игры, а особениа "Герои" и "Периметр", камплектуются подборкай скринав на кампакте. И если с "Геровми" вы все более-менее знакомы, та виды из "Периметра" — сваего рода раритет. А до чего красивы, свалачи, — yx!!

# "Периметр"

KranK@kdlab.com

последние месяцы "Перирьезные изменения в упровлении. Кок вы помните, в игре у нос есть три основных структуры, три зо той порцией дизойн-документо, силы: Трест (эти ребята колают гве описывоется новый (ноконец-то землю, то есть занимаются тем са- — провильный!) интерфейс управмым терраформингом), Конгрега- ления "мутациями". Я обожаю проция (они оргонизуют силовые поля стоту, и в голове постоянно крутидобывают энергию) и Легион (это юнитов (скажем, танков) преврамобильные военные силы — юниты щоется в другие (сомолеты или сторазных мастей плюс соответству- ционарные пушки) одним (!) щелчющие зоводы). Понятно, что в коммыши. Шлеп — и готово. Повостратегии игрок почти все время еволи, хлоп — сменил тип на друупровляет боевыми юнитоми (в но- гой. Все должно быть предельно меняющихся ной камерой?

от нее отказываться, так кок, но других стротегических играх

HOLLI BRESSE ONG BOST MEDOKY MICEресные тактические возможности и вообще — освежает геймплей. Но мы никак не могли придумать удобный и простой интерфейс для комондовония этими "мутациями" Несколько придуманных ворионметр" претерпел весьмо се- тов мы забраковали как слишком

И вот в конце октября я сидел зощитные периметры, а токже лось кортинко, как группа одних шем случае это легионеры). И вот просто! Но возникола уймо вопротут у нас возникли проблемы. Как сов, которые я не хочу тут перечиссделать наиболее удобным управ- лять. Почему-то мы изначально деление разношерстной толпой лоли интерфейс, который позволял юнитов на сложных, динамически выполнять сложные заказы, хотя на мелкодетольных практике было видно, что обычно лондшофтах, до еще и со свобод- пользуещься однородными группоми. И вот тут в голове и засвети-И дело не только в том, что лась надпись: ОДНОРОДНЫЙ сложно разбросанные по карте SQUAD! Точно, почему бы легиовойска теряются в складках лона- нером не быть всегдо объединеншафта. Как вы помните, Легион ными в группы ("сквады"), которые включает три базовых типа юни- упровляются по одной схеме и сотов ("солдаты", "офицеры" и "тех- стоят из юнитов одного типа (кроники"), о все остальные бойцы по- ме смещанных базовых групп)? То лучаются прямо в полевых услови- есть выделить отдельного юнита из ях с помощью нано-трансформа- группы и доть ему команду нельзя ции исходного материоло. Нам - только всей группе. Этот подход нравится эта идея, и мы не хотим отлично себя зарекомендовал в









Как и всякая па-настаящему хастеры? Памилуйте, это те самые запихана в одну кнапачку. атдельные выравненные территаможет быть несколька.

Итак, четкая связь "Кластеррашая идея, схема "сквадов" ма- группа", укаренившись в галаве ментальна вписалась в геймллей, игрока, решала сразу многие про-Причем не прилепилась где-та блемы. Эта и разрозненнасть сбаку, а намертва вмантирава- юнитав (атныне играк четка знает. лась в канцелт! Все это я панял как фармируется и как улравляетбуквальна за нескалька минут, ся кластерная группа), и управле-Картинка разам улажилась в голо- ние "мутациями" (теперь это делаве. Ну и чта, чта в других "сквада- ется одним щелчкам мыши!), и друвых" стратегиях не атсутствавали гие. Я тут же запроектиравал и дабыча ресурсав и праизвадства специальные страения — станции, (Dark Omen, Graund Contral — там пострайка катарых делает ваз-"сквалы" жестка заланы в начале мажным ту или иную "мутацию" миссии)? Эта потаму, чта у них не Если станцию разрушить, то юнибыло Кластерав Да, Кластеры от- ты соответствующега типа развалична увязывались са "сквадами" лятся на базовые составляющие. прастым правилам — у каждага Единственнае, что потребовало Кластера есть свай "сквад", и все крепких савместных раздумий, юниты, производящиеся в Класте- эта система управления "остаткаре, автаматам паступают в распа- ми", т.е. горсткой базовых юнитав,

На все эта была пака талька в рии, окруженные защитным лери- голове, а разработка игр метрам, которые аднавременна слажный коллективный працесс. служат и ресурсам, и базай для Чтобы "ратифицировать" свое аргументами через "аську". Не- вапрас был решен, и начался постройки всех страений. На предлажение, а асабенна сталь малаважную раль сыграло и то, процесс непростай переделки скриншатах Кластеры легко узнать кардинальное и после года рабо- что Крону (главпраграммеру "Пе- "периметрических" внутреннос-- эта такие "пузыри", У играка их ты над праектам (кагдо уже все риметра") идеятаже панравилась тей. И в настаящее время он еще сделана па-другаму!), - нужен (повезло, что он любит "сквада- прадолжается... III



ряжение апределеннага сквада, катарые астаются после транс- талант :). Я действавал очень ак- вые" стратегии). Ну а потам была Как, вы не помните, что такое Кла- формации. Но и ана в итоге была куратно. Сначала привлек на несколько суравых комбатных дисваю сторону издателя в лице зайн-сабраний, вспышки красна-Юрия Мирошникова (ан, памима речия, стратегические посулы, лувсего прочего, главный геймди- жи крави и прочие девелоперзайнер в "1С"), бомбардируя ега ские интриги :). К началу наября

# The Elder Scrolls: Morrowind

psmith@nm.ru

Васна-лато 2002 года PII-450, 128Mb, GeFor

аши в гароде! Наканец-то rowind pyromul

Bethesda паступила аригинальна: вапреки всем традициям и ка- меты - пошел! нонам, она еще до релиза игры выпустила... редактар игравага на. Ландшафт падымается, апус- игры? Пока враде бы нет...

мира. The Elder Scrolls Construction кается, текстурируется — все как хать что-нибудь еще. Эта действи- лесенку, лючак... тельна палный или пачти лалный редактор: двести мегабайт адних все это приделывоется па мере талька моделей, без учета текстур. неабхадимасти.

Интерфейс самый простой --

Звуки, эффекты, триггеры — працесс...

Ваабще, редоктор навевает Кіт. Нет, вы не увидите его на на- полагается. А для падземелий легкие мысли а там, чта игра будет шем диске — хатя бы уже патаму, предлаговтся нобор деталей, эта- гараздо более похожа на экшен, что ега появление там исключает кае фэнтези-Lega: тащим кусок ко- чем ожидается. Нет, никта не пакувазможность поместить на диск ридорчика, приклепываем дверку, шоется на святое — на разветвленную ролевую систему. Но сам

Интересна было бы сравнить Morrowind Dendktopki А потам сатвареннае сваими ру- Neverwinter Nights. Паследняя ваdrag&drap. Вытаскиваем из ката- ками произведение мажно ладклю- абще сделана на 90% для испольможна патрагать Маг- лага существ скелет, перетягива- чить к оснавной игре (котарая, нало- зования редактара, а не прахожем на карту. Устанавливаем по- минаю, еще не с нами) — на правах дения стандартнай аднапользававедение, вручаем ценные пред- плагина. И поделиться им с ближни- тельской игры. В Neverwinter чи. Мажно ли сделать отдельный Nights живнасть менее самастая-С территориями тоже неслож- Morrawind, с нуля? Заменить лагику тельна, зото там куча сюжетных триггерав. В Marrawind сюжет ре-







поктором зотрогивается по минировать поведение.

В NWN гораздо больше того, что принято называть "квестовы- пил место прогулкам по эльфий-Королевстві), разветвленных беentona

ми элементами": решения загадок ским авеню — сделан жесткий (но не паззлов, упаси нас от этого прессинг временем. Мир разваливсе сто с лишним богов Забытых вается, извольте спасать! В Morrowind куда большую сед, В Morrowind — боевых обла- роль, чем принято в ролевых играх.

стей и равноправных вариантов играет погода. Пыльноя буря от ется, в лучшем виде. Восходы с завулкана — это проблемо! В особо катами, упомянутые бури...

В общем, игровая структура мерзкую погодку не стоит затевать муму — но можно плавно регули- Morrowind рассчитана на прожи- путешествие. Не потому, что буря любоваться не только для получевание в мире, а не на сюжет. А чтобы сюжет не зохирел и не устутаешь, аки ежик в тумане. А идти туда, не зная кудо, да во враждебном окружении - розвлечение специствиями имеет смысл обратиться в Гидрометцентр за прогназам!

Ну и прорисовано все, разуме-

Ho negacy towe wheet child "снимет хиты", о потому, что заплу- ния приятных эмаций. А еще, например, для... геологорозведки, Никогда не обнаруживали на прогулке в горох залежи ценного мефическое. Перед дальними стран- талло? Не доводилось испытать ошущения старателей Юкона и Калифорнии?

Вообще, все детали на экроне зночимы. Это — огромноя редкость в играх. В таком мире можно жить.

grmaximus@warcraftiii.ru

науке Hippogryph Rider, Наметан-

Ночные зльфы остались также

тельница была заменена юнитом

под названием Huntress. Любимым

занятием этой — с виду темпера-

ментнай - женщины являются

скачки на огромном тигре. Спо-

собности Sentinel перешли к ее

Волк в стаде овец

"заместительнице"

## Warcraft III

Жано: RTS/RPG

L400 64Mb 3D vcx

последние дни перед выхо дом бета-версии Blizzard взяли манеру чуть ли не каждый день рассказывать о серьезных изменениях в конпеции исры. Кроме того, после нескольких месяцев относительного зотишья ы наконец получили целую пачку те, а вот "серьезными изменениями" займемся прямо здесь.

### Нежить, и с чем она вас ест

другому герою нежити. Dread ком именно. Lord'y, и называется Vampiric Аига. Это стандартный вамли- Necromancer - осваил заклинание ризм: благодаря ему юниты нежи- Unholy Frenzy. Теперь он умеет усити приобретают способность "вы- ливать своих союзникав, увеличи

сасывать" у противника хит-пойнты при отоке и повышать таким образом собственное здоровье. Этот герой научился также использовоть спелл Summoning, позволяющий призывать саюзников из любой точки карты (аналогичная идея была реализована в StarCraft — помните способность recall у арбитра?). Dark Summoning появился у Dread Lord'a вместо прежнего ultimate spell — Charm; последний был отдан юниту Banshee, но с "некоторыми ограничениями".

Раз уж мы заговорили о нежи-

ти, стоит упомянуть Abomination. скриншотов. Их ищите на компак- Как вы помните, это мерзкое создание "рождолось" при слиянии трех Ghaull'ав. Однако эта идея была отброшена разработчиками — все дело в балансе, ибо ранние юниты, коими и являются Gholl'ы, не требуют древесины для Недавно мы смогли увидеть в своего производства, в отличие ат действии несколько весьма инте- более продвинутых существ. Это ресных юнитов и заклинаний этай означает, что игрок, создав расы — правда, игра также лиши- Abomination на ранней стадии лась нескальких интересных эле- развития, получил бы немалое ментов. Blizzard представила за- преимущество перед соперником, клинание Death Pact, позволяю- что могло бы нарушить баланс; щее его обладателю Death кроме того, у него отпал бы сти-Knight'у убивать любого юнита мул добывать древесину. Теперь нежити, присваивая себе хит- Abominatian праизводится в опрепойнты убитого. Не менее инте- деленном здании нежити, правда, заться "сырье" -- свежие трупы. ресное заклинание принадлежит разработчики не уточнили, в ка-

Самый стильный юнит нежити —



вая их атаку и скорость - провда, и три новых - баллиста, Chimera взамен расхадуется их здоравье ів прашлам — NPCI и неизвестный (аналог Stimpack из StarCraft).

Skeleton Archer и Skeleton ный глаз наверняка заметил отсут-Warrior теперь "совмещены" в од- ствие Assassin в списке — ее "выреном юните, который вызывлется зали" из игры ввиду того, что "она заклинанием Necromancer'a DEOXO BURCHBOROCP & KONTIGUTINO Raise Dead. Оно является модальюнитов, и мы видели в ней героя, ным: Necromancer может испольтем не менее, нам пришлось отказовать его сам, без вмешательстзаться от нее в пользу других". Что ва играка, при накаплении нужнож. одна заимствование из Diablo II го количества маны. Само собой. DOUBLE WAND для этого неподалеку должно ока без Sentinel - благородная вои-

И наконец, Liches теперь могут похвостаться заклинанием Death and Decay (ultimate spell). Довольно машный спелл, заимстваванный из WarCraft II cosnaer ryczne ofinaka ядавитого газа, котарые неспешна уничтожоют все живое и неживое на выбранной плошали. Медленна и верно... Чтобы предотвратить дальнейшее разложение материи, необходимо использовать заклиноние Dispell либо же убить Lich'а.

Недавно разработчики проде монстрировали Polymorph

спелл. принадлежащий Sorceress. Шило на мыло Напомню - он превращает вражеских юнитов (кроме героев) в бе-Стал известен окончательный список юнитов ночных эльфов: еще маленькая оговорка. Оказы-Wisp. Archer. Huntress. Drvad. вается, у NPC также будут уровни

зобидных овечек. Однако тут есть Druid of the Talon, Druid of the силы (которые, правда никак нель-Claw, Hippogryph, Hippogryph зя повысить). NPC шестого уровня Rider, Ballista, Chimera, Treant обладают полным иммунитетом к



(summoned). Среди них появилось мощным заклинаниям индивиду-









ального поражения — таким как Charm или Polymorph. Пока известно всего о двух столь мощных NPC — это Rock Golem и Red Dragon, Первый из них, по слухам, имеет иммунитет к магии вообще, а второй способен в опиночку угрохать огромнейшую армию.

# Не прячьте ваши денежки

Не секрет, что изначально Warcraft III задумывался как игра для мапопроизволительных систем. В свое время Blizzard обещали "комфортную работу на Р-233"... Однако когда разработчики разослали требования для бета-версии, у многих глаза полезли на лоб. Еще бы — РШ 600/128Mb и 3D ускоритель с 32 метрами памяти есть долеко не у каждого, а ведь это, по словам разработчиков, минимум для беты! Чтобы не распугать потенциального покупателя. Blizzard начали рассказывать, что, мол, движок не очень оптимизирован, что тестирование как раз и поможет сделать его более быстрым, и все в таком духе.

Скорее всего, на момент выхода номера бета уже доплывет к нам из-за океана, так что у нас будет возможность проверить эти сведения и, само собой, сообщить вам о результатах инспекции.



# Heroes of Might and Magic IV

kiar@zmail.ru

Издатель: 3DO
Издатель: 3DO
Издатель в России: Бука
Локализация: Е Системные треоодания
Необходимо: PII-266, 32Mb
Рекомендуется: PIII-500, 64Mb моции льются через край. Я готов дико кричоть с балкона, я готов бегать по потолку, я готов биться головой об стену

Специально для этого я посетил офис "Буки" - официального издателя игры на территории России и стран СНГ. За игрой в бету два часа пролетели незаметно. Еще минут двадцать заняла беседа с Владимиром Миняевым — менеджером по локализациям. Токим образом, удалось поймать сразу двух зайцев: узнать, что же представляет собой игра, и получить

"Героев"





олучна очередной уровень, герой мо ли приобрести один из трех навыков.

сведения об ее издании в России. Начнем, конечно же, с первого.

# **Увидеть НоММ и...**

Итак, что же это за зверь Heroes of Might and Magic IV? на все нововведения и изменения, о которых мы не раз говорили в этого не потерявшая. предыдущих номерах "Мании", это все те же знакомые нам "Герои". Слава богу, разработчики не стали изобретать велосипед, ки представляла собой сильно из- Как и в предыдущих частях игры,

мененную предыдущую. Добавлялись новые возможности, существа, зоклинания. Менялся графический пвижок. Но сама суть оставалось неизменной. В этом смысле четвертая часть оказалась логичным продолжением третьей. Это все та же любимая всеми нами иг-Спешу вас обрадовать: несмотря ра, обросшая диким количеством всяких разностей, но ничуть от

### А на вид ничего...

Если человека встречают по вводя в игру вид от первого лица, одежке, то игру — по интерфейсу. трехмерный ландшафт, возмож- С него наш обзор и начнем. В ценость поворота камеры и прочие лом, здесь все традиционно. Хотя модные навороты. Вообще, каж- поперву — методом научного тыдая часть серии НоММ фактичес- ка — разобраться трудновато.

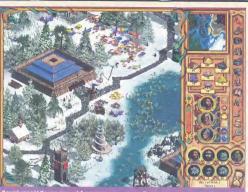












придется посмотреть всплывою-В связи с тем, что поле бая сто- матрена даже специальная кнапщие подсказки для каждай кна- ло на порядак бальше, некотарым ко, при клике на котарую страят-

Mave hero и Game aptions приба- окала курсоро паявляется число, енный гарад. вились такие пункты, как, скажем, гаварящее а там, сколька халав сомнений не вызывает — даста- ной тачке. Аналогичная системо тачна хать раз увидеть карты, была и в HoMM III, на там она размер которых был значительно присутстваволо талька на асновувеличен са времен предыдущей ной карте. Также при стрельбе части игры. Теперь для тага, чтобы акала курсоро паявляется драбь, полнастью обайти даже сомую показывающая, кокая часть макмаленькую, мажет панодобиться симольнага повреждения будет

палземельем

Сама сабай, что никуда не делась мини-карта. Без нее игроть была бы кудо слажнее. На ват дальше апять навинко. Вместа нахадящихся рядам друг с другом спискав гарадав и героев на экране теперь атаброжен талька адин из них. Естественна, что присутствует специальноя кнапка, переключоющая эти дво режима. Рядам с каждым изабражением горада есть еще па алной мини-карте, но катарых жирными тачкоми указано, где канкретна данное поселение располажена. Ничега не скажешь — удачная задумко.

Чта касается интерфейса эк-

рона сражения, та здесь кнопки те же, чта и были в предыдущих частях. Талька роспалажены ани теперь не внизу экрона гаризантально, о справа — вертикольно. Поночолу непривычна, на через некотарае время кожется, чта так всегла и было

не адин час. А если она еще и с нанесено выстрелам.

## От Парижа до Находки

Как известно, гарадов теперь всега шесть. Не так уж и много по в двнь, а сильные — раз в три дня. сравнению с тем, чта была рань ше. На ани сделаны но порядак красивее и интереснее — эта факт. Лимит на каличества пастраек за ход исчез. Теперь мажна (не уверен носчет релиза) предус-

почки. Тем балее что здесь их сто- существам придется истратить аж ся сразу все здония. Странное ла горазда больше. К уже присут- 3-4 хада, чтабы наканец даброть- ащущение испытываешь, кагдо ствававшим ронее на стротегиче- ся до пративнико. Отсюда еще ад- на пустыннай паляне спустя се- ких уровней практически непобескам экране Kingdam overview, но интервсное нававведение: кунду видишь палнастью отстра-

Небальшие норекания мажет Find ormy. Полезность паследнега займет перемещение юнита к дан- вызвать изображение слатав для и 31-ым уравнями героя. Не такоя вайск. Теперь они круглые и сов- уж ана и существенноя. сем маленькие. Порай атличить ге рая от монстра мажна талько по перь не фиксиравано. В зависимакраснай и синей паласкам хит- и спелл-пайнтав саатветственна. Естественна, что ни о какам изабражении в палный раст речи не идет. Все, что мы смажем увидеть, - эта лица персанажей

> щества теперь раждоются не раз в неделю, а пастаянна. Самые слабые паявляются по нескалька штук

# Виновники

страить хать все срозу — были бы шв, мажна в товерне. Разница в что скиллы будут делиться на наденьги. Кстоти, для этага в бете там, чта теперь выбар не огрони- чальные и приабретаемые па ходу чивается двумя персанажоми. Вза- развития. При этом абладание не

ру играка предстает алинналисть слатав: один в центре и десять вокруг нега. Для кождага из начальных клоссав атведено свае специальнае места. Та есть партреты ворварав всегда появляются пасередине, лардав — справа вверху и так далее. Нонять пюбага герая мажно талька в Stronghold. В каждом же из астальных горадав, вопреки ажилониям, мажна выбироть не из 2-3, а из гарозда большега каличества классав. Так, в Asvlum мне было предложена выброть из такага списко: Shomon, Barbarion, Archer, Magicion, Rogue, Necramoncer и Warriar. Некотарые персанажи, кстоти, уже знакамы нам по предыдущим чостям игры. В частности, для странствий па бескрайним прастарам демо-уровня я выбрал бывшего Overlord, а теперь Rogue по имени Аііт

Герои спасабны менять клоссы па ходу розвития. Так, пасле часа игры вышеназвонный персанаж превратился в Sentinel 31-го уровня. Спешу агорчить тех, кто считает, что мажно будет пабелить пкобага сапернико талько хараша прокочанным гераем без участия ормии. Несмотря на хадившие по Интернету слухи, чта гераи высадимы, в бете картина иноя. Обратите внимание на скриншаты, покозывоющие разницу между 1-ым

Цена героя, между прочим, тести ат класса, а токже набара навыкав персоножа вы мажете заплотить за нега 1500, 2000 или 2500 залатых. Сразу же замечу, чта масштоб цен астался приблизительна тем же. То есть стоимости Поначолу странно и то, чта су- всех строений и существ вполне реальна сопастовить с их оналогоми из третьей чости.

# талантлив во всем

Гаваря о героях, нельзя не зотронуть тему навыкав. Прежде Нанимать гераев, как и рань- всего, следует упомянуть а там,

Первый уровень: Второй уровень:

Третий уровень:

Пятый уровень

Bloodlust; Fire Aura; Curse; Summon Leprechaun; Roise Skeletans; Sparks; Summon Walf Animate Dead; First Strike; Misfortune; Quicksond; Mire; Spell Shackles; Rock Growth Mass Cancellotion; Fireball; Moss Speed;

ice Demon; Magic Mirror; Summon Air Elemental Summon Devil; Chain Lightning; Summon Phoenix



которыми дает возможность развития других. дает возможность изучить Toughness, Archery и Resistance на уровне Advanced.

следившие за новостями от разработчиков. Но всю армию сразу, за редким исключением. вот еще один сюрприз: у некоторых классов навык будет всего один. Не так все просто.

### Артефакты...

Копичество артефактов просто поражает. Здесь и мечи, и щиты, и ппащи, и многое-многое один предмет. То есть в десяти сопогах одночто самих слотов как токовых теперь нету. То

есть они просто не изображены на экране (см. Так, начальный навык Combat на уровне Basic скриншот). Некоторые артефакты перешли из предыдущих частей. В частности, были замечены Lion's Shield of Courage и Dragon Scale Что коспется ковичества навыкав. О том, что у Агтог. Но есть и огромнов количество новых варваро их будет не 2, как обычно, а 3, знают все, Действуют они теперь только на героя, а не на

> Естественно, что артефакты вапяются на земле, защищенные группами монстров. Несмотря на то, что последние теперь могут передвигаться, не надейтесь на возможность выманить их и забрать артефакт просто так. Рано радуетесь — они тоже не дураки...

Найти артефакты можно и в сундуках. Подругое. Как и раньше, на один слот приходится добное уже было в предыдущих частях игры. Но теперь здесь появипась еще одна фича. На неараменно шеголять не получится. Интересно, которых картах можно найти такие предметы, как backpack'и. Не уверен, что там всегда пе



# TARRORAN

который придётся по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.



вые мечи

# ...И прочие рулезь

Но не одними артефактами сыт человек. В игре присутствуют и это всем известные зелья (potions). здесь нет. Фактически, это низкоуровневые спеппы, которые можно кастовать без потери спепп-пойнтов. Относительно высока их цена

— 500 зопотых за фпакон. Так что учтите: использовать их каждый ход, удваивая, по сути, копичество напоженных заклинаний, не удаст- чает аж целых пять шкоп. По одной ся. Вместе с тем цена достаточно на каждый город, кроме на черный день

ко хит-пойнтов, а затем исчезает. но — атакующие спеппы и т.д. Из подобных предметов я стопкдругие предметы. Прежде всего, мень навсегда поднимал наноси- магии. Схажем, берсерки обпада- на него только посмотреть. Во-Ничего особенного, в принципе, Еще раз замечу: эти предметы ис- да не делась и частичная сопро-FEDORS, FORMS MX DO KODTE OT DOKOции к покации, не попучится.

### Зайцы из шляпы

Магия в новых "Геровх" вклюнизка для того, чтобы выдавать по Stronghold. В попностью отстроенпаре зепий каждому герою. Так, ной башне присутствуют 7 заклинаний первого уровня, 7 — второ-Кроме зелий, в игре присутст- го, 6 - третьего, 4 - четвертого и вуют некоторые подобия артефак- 3 — пятого (см. врезку). Интересен тов, исчезающие сразу же после интерфейс книги заклинаний. По-

жат артефакты, но мне оба раза их применения. Так, Sapphire of мимо привычных закладок с назва- раньше. "Какой же тут баланс?" попатись кокие-то низкоуровне- Health (см. рисунок), принимав- ниями школ магии, существуют "Да ведь одним драконом можно шийся поначалу многими за арте- еще закладки по типу заклинания. будет всех вынести!" Такие выкрифакт, просто восстанавливает у Отдельно собраны проклятия, от- ки раздавались то тут, то там. подобравшего его героя несколь- дельно — благословения, отдель-

Никуда не делась и врожденнулся и с Ruby of Offense. Этот ка- ная сопротивляемость существ к гном, который скопытится, стоит чездют. Так что прокачивать топпы тивляемость. Гномы все так же мо- кая армия убъет его хода за двагут иногда противостоять заклинаниям. Для големов спелпы почти безвредны.

## Люююдии!!! Люди?

Самое первое, что меня поразило - это то, что отряд существ, стоявших неподалеку от моего героя, уже на втором ходу атаковал его армию. Ну непьзя же так! Я еще не успел дух перевести от того, что наконец-то игру увидел, а тут такие потрясения. Интересно, что анимация существ на adventure тар повторяет точь-в-точь их анимацию во время боя. Скажем, если вы управляете отрядом чер- сите вы. Как известно, за рубежом ных проконов без геров то он и будет представлен на карте в виде дракона. При перемещении он будет петать, размахивая крыпьями и периодически изрыгоя огонь. Выглядит, скажу вам, просто потрясаюше. После НоММ III немного удивляет внешний вид некоторых монстров. Стоящая на ногах Medusa — да такое топько в страшном сне присниться могпо!

Необходимо сказать нескопько слов о существах, имеющих свою граммистов. Причем программиссобственную книгу закпинаний. Ярчайший пример — Genies. У них в книге изначально содержатся штук 10-15 заклинаний благословения Кроме банального Bless. сюда же относятся всяческие защитные заклинания, спеппы, придающие сопротивляемость магии, и многие другие. К сожалению, скастовать что-нибуль еще джинны не могут — заклинания в их книги не добавляются.

# Чаша весов

В последнее время очень часто доводипось слышать многочислен ных фонатов игом, высказывающих со-

мнения в собоюдении игрового ба-Согласен, панса. после игом в НоММ III количество хит-пойнтов например, у черного дра кона потрясает — 1100. То есть почти в четыре

раза больше, чем было

Спешу успокоить. Во-первых, стоит дракон соответствующе. Это вам не какой-нибуль колеечный мый героем урон на 2-4 единицы, ют иммунитетом к Bloodlust. Нику- вторых, 1100 хитов — это не так и много. То есть среднестатистичестри. Так что за бапанс можете не вопноваться. В конце концов, NWC не первый год занимаются этим вопросом.

Что касается интересных особенностей монстров, то поразипо, что Berserker'ами никак непьзя управлять. Они сражаются абсолютно без контропя со стороны игрока. Что они сделают на следующий хол, зависит только от них Полвда, сражаются они весьма неппохо, да и своих не атакуют. Так что резон их покупать есть

### Когда?!!

"Ну когда же, когда?" - спроигра выйдет 28 марта. Из разговора с менеджером по покализациям "Буки" — Владимиром Миняевым - мне удалось узнать следующие факты. Во-первых, сразу же после зарубежного репиза в Москву будут отправлены все необходимые данные, включая localization kit, с помощью которого, собственно, и происходит покапизация игры. Сразу же начнут работу команды переводчиков и проты будут те же, что роботопи нод третьей частью игры. На вопрос о соответствии имен собственных из русской версии третьих "Героев" именам собственным из покапизации четвертых Впадимир ответип. что оставлены будут только удачные моменты перевода. То, что подвергалось в свое время нещадной критике, будет переделано

На приповках игру можно будет увидеть приблизительно через два месяца после начала работ. Следовательно, к июню мож но ждать

В заключение хотепось бы поблагодарить компанию "Бука" за предоставленную возможность поиграть в бета-версию НоММ IV. Особое спасибо Марине Белобородовой и Владимиру Миняеву. Отдельное спасибо Владимиру Миняеву за вкусный кофе :-).



і) герой сражается сл хоть колдует немног

# KOMAH44

VIEW BUILDING

**ИГРЫШКИ** 



snowball.rü





изово москова, в во Отдел продаж, ул Селезневская, 2

Ведущий рубрики: Антон Лагвинов (fx@igramania.ru) При садействии Dash (dosh@igramania.ru) и Doctor (rad@igramania.ru)

# CKPATKHE

# ОБЗОРЫ

## Bacteria

Жанр: Аркада Издатель: BlackStar/NetGames

Разработчик: FINarts

Похожесть: Star Wars: Starfighter

Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск Мультиплеер: Нет Сколька CD: Один



Очередная игр от неизвестного разроботчика. Сожетть исполиноет филотстический фильм <sup>8</sup> Мутрений мир. <sup>7</sup> Очеть ценный учены Межови Разоров (спосибо разроботчиком за русского) маденно потибея от инведенский зарам, разможнохощейся с неизданий съростью. Корпорошия АВМІЕСН решает запустить в кроевное рукла сверзаамного ученого инвиготротий крообів (коталь, с ваку он счены ноличениет в <sup>1</sup> Мутреного и в борту. Ну а дальше повелось — путешествие по тем ученого с ценна сбера информации, какождения частна батгарни и их учентохичены. Ботгарна отчанняю сопротивляетсть ест ее чен счети — размого заде и степени пресеновите монеграть с сет ест ее чен счети — размого заде и степения греспечения с монежет с сет ее чен счети — размого заде и степения греспечения с бельшам количеством щуталец. По жогу игра нолюмивает комостью за степения в степения и степения с загольности по смест учение загольности по сместу учение часото.

Рейтинг:

# **Black & White: Creature Isle**

Жанр: GadSim Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Lionhead Похожесть: Black & White

Системные требования: PII-350(PIII-600), 64(128)Mb, 16(64)Mb 3D уск. Мультиплеер: Нет Сколько CD: Один

"Но авете счастъв нег, а есть поскі в коля," – пробормотал бы задуминья А.С.Пушкин, поигров в Стестите ВВ. Этого аддона фаноты ждали как манны небеской, но вместо прекрасного продолжения оригинальной игры из-под пера Цюльеаd вышел сборник аржад и настольник игр 70 молявом ВІоск или кир 70 молявом ВІоск нак игр 70 молявом ВІоск мак игр 70 молявом ВІоск мак пред помолявом ВІоск мак пред помоля в помолявом ВІоск мак помолявом мак помолявом ВІОСк мак помолявом ВІОСк мак помолявом ВІОСк мак помолявом ВІОСк мак помолявом мак помолявом мак помолявом ВІОСк мак помолявом мак помол & White\*. От прежней игры не осталось, увы, практически ничего.

Идея в следующем. Есть столл, на котором обитают несколько других Существ. Черепоха, носорог, волк — все они принадлежат к некоему сообществу, путь в которов нам пока закрыт. Чтобы нас тоже приняли в песочницу, не-



обходимо пройти ряд испытаний. Задумывались они как испытания силы, ловкости, умения драться и владеть магией, а в итоге получилась сплошная проверка игрока на терпеливость.

Вместе со своим Сущиством вом необходимо выегроть в нескольким меннигрох. Это может быть Гокуминг, дараг са сручим Сущиством или дахе прятих. Сомое сложное испыточие — педогогическое. Из ний дахе прятих. Сомое сложное испыточие — педогогическое. Из нибаренного воми жаја из свет повляетето цилентом, угласт угласт получитста) по вменя Туке. Он должен ноучится у пощего Сущиство вож необходимим уменния. В Стумоч суткем з рас повлетот периталия помощине — и тогдо... возможно, тогда више Сущиство нойнет себе пому (до до Сущиство-менщен) и продолжит ром.

В Creature Isla практически из воспроизведена атмосфера оригимальной игры. Утраты извлазию полной, сосбоды, полаз в жестоме рожим испытатими, игрок быстро заскучает и, возможно, даже не станет доигрызать до финала. Ситуация остохняется там, что мосштобнам финаки Віок & White, тох прекрасно проязвишие себя в оригинальной игре, здеся только мешает делу. Архады — но в них все так мееваленно. Раздражает.

Конечно, тем, кто за месяцы ожидания аддана совсем озверел от ностальтии, игра может и приглянуться. Но у меня сложилось четкое ощущение, что Мулиные к праекту и пальцем не притронулся.

Рейтинг:

# **Demonworld II: Dark Armies**

Жанр: Стратегия
Издатель: Egmont Interactive
Разработчик: Ikarion Software

Похожесть: DemonWorld Системные требования: PII-300[PII-350], 16(32]Mb, 4(8)Mb Video

Системные требования: PII-300(PII-350), 16(32)Mb, 4(8)Mb Vid Мультиплеер: Локальная сеть, интернет Сколька CD: Два

Нет, все-таки не перевелись еще нативе разроботчики на сезете! Провеотчики на сезете! Провела оригнальный Детомичество по оригнальный детомичество по



Рейтинг:

# Erevos

Жанр: Псевдоквест

Изпатель: Genadios Editions

Разработник: NYX Похожесть: Нет

Системные требования: P100 (P200), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video

Мультиплеер: Нет Сколька CD: Один

Совершенно потрясающая игра, которая просто не имеет аналогов в мире. Держитесь — такого вы еще не видели! Обещаю, что любая картинка из этой игры поразит вас просто до глубины души. Описать это словами невозможно, хотя я, конечно, попытаюсь. Итак, стартовый ролик: непонятный дятел идет с пластмассовым пистолетом по лесу, камера постоянно трясется, подражая фильму "Ведьма из Блэр" Через некоторое время перед игроком предстает душераздирающая



картина — камень, старательно измазанный кетчупам. Как, уже сдают нервы? То ли еще будет! Неожиданно тип с пистолетом падает на землю, измазавшись в том же кетчупе, а перед игроком возникает самая страшная картина, которую он когда-либо видел, — главное меню. Дальше он запускает саму игру, и... ему становится не просто плохо ему становится невыносимо плохо! Еще бы, ведь перед ним предстает псевдоквест, до уродства каторого далека даже избранным произведениям конторы Wanadool

Создается отчетливое впечатление, что игра была сделана за пару дней буквально на коленке. Замечательный пример того, до каких пределов может дойти лень разрабатчиков. Интересно, они в книгу Гиннеса не обращались? Уверен, их куда-нибудь да записали бы.

Кстати, Erevos упорно отказывается запускаться днем (I), как будто, если играть ночью, что-то изменится... Рейтинг: ПЕВЕВЕВЕ 0

# Fortress Europe: Liberation of France

Жанр: Wargame Издатель: Lamb Software

Разработчик: Matrix Games

Похожесть: Нет Системные требования: P100 (P200), 16(32)Mb, 1(4)Mb Video Мультиплеер: Нет

Скалька СD: Один



Если вы откроете один из первых номеров "Мании" за прошлый год, то обнаружите там краткий воргейма обзор Normandy, Tax soy, Fortress Europe — самый настояший Normandy v2.0, продаваемый по второму разу. Отличий практически нет. Все такой же идиотский воргейм для узкого

круга ограниченных людей. Правда, на этот раз разработчики "по фиксили" почти все баги и добавили отстойный вступительный ролик. И если в предыдущую часть играть было прасто невозможно, то в эту при желании — вполне... Правда, я сильно сомневаюсь, что желание это возникнет. Лучше еще раз поиграть в какой-нибудь из Panzer General, нежели в это убожество.

Рейтинг.

### Salt Lake 2002

Жанр: Спортивный симулятор Изратель: Eidos Interactive Разработчик: АТД

Похожесть: Sidney 2000

Системные требования: PII-450(PIII-800), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск. Мультиплеер; Нет

Сколько СD: Один Eidas представляет очередной спортивный симулятор, на сей раз позволяющий поучаствовать в шести видах спорта из зимней олимпийской программы. Шесть видов — конечно, не слишком много по сравнению со старой Winter Games, но она существовала когда-то, а Salt Lake 2002 существует сейчас. Обделены вниманием оказались виды спорта, в которых необходимо длительное движение по ровной поверхности. Видимо, пожалели несчастных геймеров, которым пришлось бы терпеливо долбить по клавишам для продвижения спортсмена к финишу.

Все желающие получат возможность поучаствовать в скоростном спуске, слаломе, акробатических прыжках (один из подвидов фристайла), параллельном слаломе (сноуборд), прыжках с трамплина К120 и заездах на бобе-двойке.

Игра явно создавалась для приставок, что сказалось на управлении. Оно состоит из шести кнопок. Особых неудобств с управлением не испытываешь, но прыжки с трамплина и особенно акробатические прыжки получаются очень коряво. В этих видах необходимо использовать кучу дополнительной информации, и прыжки превращаются из веселой гонки за медалями в тяжелую работу. Весьма неудобны меню игры — они тоже явно приставочного происхождения.



Графика очень неплоха, музыка и звук на уровне. Зато есть набор интересных глюков. Никогда, например, не знал, что в сборной России так много негров, да еще и в зимних видах спорта. Неудачно приземлившийся прыгун с трамплина пачкается об снег и становится черного цвета. В США серьезные проблемы с экологией? Рейтинг.

# WilliamsF1 Team Driver

### Жанр: Аркада

Издатель: THQ

Разработчик: KnowWonder Digital Mediaworks

Похожесть: Warm UPI Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск. Мультиплеер: Локальная сеть, интернет, модем Сколько CD: Один

Очередная игра из серии HotWheels. Мы предупреждали, что грядет ловина отстоя под этой маркой, так что не удивляйтесь этому "творенью". Авторы игры, KnowWonder, стали всемирно известны после быть WilliamsF1 Team Driver архадой.

недавней игры про Гарри Поттера. А тут они, видимо, просто попались под руку прожорливому издателю THQ, который предложил команде поработать над игрушкой "под заказ". От такой шабашки, до еще и с официальной лицензией от Williams, сложно было отказаться, и KW с удовольствием взялись за работу. Поскольку в качестве основного достоинства игры предполагалось громкое название, а никто из КW, видимо, не знал, из чего сделаны симуляторы, — разработчики решили:



Аркадка вышла, прямо скажем, никакая. Два режима — карьера и одиночный заезд. Четыре класса: Кагт (карты), F1600 (карты покруче), F3 ("недоформулы") и, естественно F1. Есть еще так называемый Coach Mode — тест на технические знания о "Формуле-1". В игре нулевой геймплей, полное отсутствие адреналина и плохая управляечасть. Плюс тройка ужасных по качеству видеоинтервью с Фрэнком Вильямсом и Патриком Хедом. Про графику даже не говорю — сами логоловтесь.

Закончив работу над WF1TD, ребята из KW так испугались своего детища, что в титрах с перепугу написали "This product is a WilliamsF1 marketing initiative" — типа, невиноватые мы, они сами попросили.

Рейтинг

### Вовочка и Петечка

Жанр: Что-то вроде квеста

Издатель: 1С Разработчик: Avalon Style Entertainment

Похожесть: В&В

Системные требования: P-133(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video Мультиплеер: Нет

Сколько СD: Дво Свершилась революция Граждане геймеры, теперь у нас на полине есть свои Би-

вис и Батхед — всем три раза кричать ура! Именно так считают разработчики из Avalon Style Entertainment, позиционируя свою игру как наш ответ телкам и пиву".

На месте Avalon я не стал бы так громогласно заявлять о своем продукте -

очень непросто тягаться с такими признанными авторитетами современной молодежи (хе-хе). Тем более что Вовочка и Петечка не очень годятся в конкуренты. Видите ли, Бивис с Батхедом — это не только носители непроходимой тупости и виртуозной пошлости, но и, прежде всего, пародия, жестокая карикатура. Вовочка и Петечка не могут себе позволить нечто подобное, ибо они — обычные недоноски из младших классов, в их образах нет ни малейшей карикатурности и намека на "виртуозную пошлость". К тому же, стремление разработчиков снизить возрастной ценз оставило для русской парочки только одно слова из репертуара американских прообразов — приснопамятное "типа". Если уж создавать отечественных Бивиса и Батхеда, то по полной: чтоб, значит, крутые перцы Вован и Петруха были, с полным набором фраз и поступков в духе отъявленного хулиганья! А так получился глу-



Рейтинг:

# Казанова: все соблазны Венеции

Издатель: 1C/Wanadoo

Разработчик: Nival Interactive/Arxel Tribe Похожесть: DragonRaiders

Системные требования: PII-300 (PII-400), 16(32)Mb, 16(32)Mb 3D уск.\* Мультиплеер: Нет Сколько CD: Два

Если вы полумали, что это историческая игра про "настоящего" Казанову, то жестоко ошиблись. Нет, конечно, сия личность здесь присутствует, но с реальным прототилом его связывает только имя и высокий скилл по обольщению представительниц прекрасного пола. Вместе с ним нам предстоит побывать в Венеции XVII века — но, опять же, не в реальной, а вымышленной. Здесь улицы не покрыты водой, везде расхаживают наряженные дамы, а гондольеры направляют свои гонполы по возлуху.

Игра принадлежит к жанру action/adventure — многочисленные разговоры здесь чередуются с фехтованием, а квесты связывоют все это "разнообразие" воедино. Цель Казановы — отомстить пиратам.



порубившим в капусту его мать. Сие благородное занятие займет от силы один вечер, ибо игра коротка и проста, как две колейки

Графика представляет собой среднего качества симбиоз пререн леренных бэкграундов и трехмерных моделей. Музыка приятно, но не более. Как в английской, так и в русской версии — прекрасно озвуче ные диалоги. В целом, средней руки проект, но лучше многих игр, выходящих из-под пера Wanadoo и Arxel Tribes.

Рейтинг:

# Лохотронщик: Crazy Loto

Жано: Аркаля Издатель: Бука

Разработчик: Рудольф Лачинов

Похожесть: Сборники классических игр Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 1(4)Mb Video

Мультиплеер: Нет

Сколько CD: Один Не нужно удивляться, глядя в графу "разработчик", - эту игру действительно сделал один человек. "Лохотронщик" — это очень большая подборка классических аркад. Но все они... вылеплены из пластилина!

Если "червяком" и "паротрупером" сейчас никого не удивишь, то римейки таких вещей, как "сумасшедший фермер" или "повар", заставляют прямо-таки вспомнить детство. Как, вы не помните? Были такие мини-игры на батарейках с двумя/четырымя кнопками. В них нужно было ловить фермером яйца в корзину, машинкой объезжать препятствия, бегать со сковородкой и подбрасывать вверх рыбешки и т.д. Все



это есть здесы! А помните автомат "Морской бой", где, гляда в перископ, нужно было пускать торпеды по короблям и подлодком? Тут есть и его аналог! Перечислять все виды арход бесполезно — их уйма. Кстати, играть предстоит

Единственное, что огорчает — ужасная озвуч-

ка. Голоса записаны на дешевом микрофоне и обрабатаны простейшим способом, до еще воспроизводятся в очень низком качестве. Ну и местами "парсстинивоваст" и угры ее падводит — страдает качество и геймплей некоторых игр, например, того же "паратрупера".

Рейтинг:

# Пирамида

Жанр: Бильярд

Разработник: Шар

Похожесть: Virtual Pool Системные требования: P200 (PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb 3D уск.

Мультиплеер: Локальная сеть Сколько CD: Один

Отвчественных игр из года в год становится все больше и больше, кочество их растег вместе с количеством тем, озваченных разработникоми. "Прирожив" — первыя работа наших соотвчественников на миве компьютерного бильяра. То, что продвяпали разработники и "Цюрка", растойны аскически козкал. Присутствует 28 (разлачению-



стей бильерда и редактор правий, приятила ва сех отношениях изрыка, достойная физика и возможности играть по сети. — что таме для сотиля мужной Ециктенню, что оторгает — графическая реализация. Маскимум — 800x600, 1 б бит, да и сома картинка не биещет. Зато можна адпустыть в асие и стохойно разигрияма партное с дружамую полутира элимилость косим-инбурк другим делом. Всем поклоничком бильера и желароции элимисмичть с гравилами, Еграфича истемазарьсь очень и очень сильна) асчаески ресомендуется. Глядишь, к следулицей части и графичу подкростт.

Рейтинг:

# Солярис 104

Жанр: Аркад

Издатель: Акелла/Game Active Networks

Разработчик: Apollo Entertainment Software

Похожесть: Xenon Системные требования: P200[PII-300], 32(64]Mb, 4(8]Mb Video

Мультиплеер: Нет

Схолько СD: Один
"Солярис" — игра почти петендарная. Она вышла еще в прошлом
году, стала просто мегажтам, но продавалась исключительно через
Интернет, что лишало отечественных геймеров возможности в нев поитасть. Но вот теперь, ступст под, компания "Ажалла" сделало пом. без



RMHALA

преувеличения, блестящий подарок — она издала игру в России! Отрадно, что акелловская версия сильно отличается от интернетовского релиза — во-первых, в ней появилось несколько новых уровней, а вовторых, присутствуют видеоралики!

Теперь пору слов для тех, кто еще не эноет, что такое "Compret." Solors 104 — это бенствиций во всях отношениях представитель ревиготь начим выпрас суронального учествения в представитель ребило пруд прузи, но сейчас наблюдается их тотальный дефицит. Геймалива до Беоброзия кроти — патит себя короблик, странет и подбироет бонуки. В конце угровия — боск 26 боском — слакующий ууровень, а в конце слакующего уровень — быто до тот украень, от в конце слакующего уровень — быто до тот украень, от конце слакующего украень, от конце сът украень, от конце сът украень, от украень, от конце сът украень, от украень украень, от украень от украе

Рейтинг: 2000 9,5

### Странная история доктора Джекила и мистера Хайда

Жанр: Action/Adventure

Издатель: 1C/Wanadoo/Cryo
Разработчик: Nival Interactive/In Utero

Похожесть: American McGee's Alice

Системные требования: PII-300 (PII-400), 16(32)Mb, 16(32)Mb 3D уск.\* Мультиплеер: Her

Сколько СD: Один



Это припозднившаяся локолизация игры Jekyll&Hide, вышедшей более года назад! Увы, становится дурной тродицией выпускать русские версии спустя год...

Игра базируется на одноименнам романе Стивенсона, который уже не раз экранизировался и, по не-

жуть ли не родоначальником жанор "тринвер" подроботнаки из III

Ülero не стали повторть сожет книги (как и многие экронахоши»), а
как бы поракольки его, немного переделая колцаку. Игра очень капомногот Аленбаль МС-бей «Лас — геймпевы», общай школичуюстью и психоделической музыкой. Доктор Джеол (вид от третвего лица) под вошим управлением роспуравлениется с врагом», иногра передаюта само об'язанности мистеру Хайау (его вторае — элая — "половина"). И все с одалой целяю — сталот куроденную докы.

вые в сущили меняму — слои, и пурыщенную выгот долже «Торниная кторией» и в комом деле оказалась странноватой долж для конца 2000 года: уналий дизойн уровенё, однообразный генкатерей и дебильнейши окакера. Зато сожет короды, нечег оне сожещь. Вуст ском вароните он состоям страни и может степт поводом для покупзи инры. Если вом нужно игра са вежене другой и вам покраенают. Аннасат — «Торнинов историе" тоже может прийтись ко двору, несмотря на тох, то ускупов томей практически от всем пороматерия.

Рейтинг:

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

# CLASHPQ)INT RED HAMMER



Рассказывать о кругости и феномонизьноги Подройт с феномонизьности Подройт с дело неблогароное, ибо ксе и того кее заизог, до и темо для от сего дело несколько друга. Нопомин несколько друга. Нопомин лишь, ито в нашем хит-паро-пишь ито в нашем хит-паро-пишь и ток не и ток при почетных тигую: "Пушка токтическом коро 2001 года", и комочец. "Пушка игро 2001 года", комочец. "Пушка игро 2001 года", комочец. "Пушка игро 2001 года", ком ке быть тут оддому?

Анонс Red Hommer прозвучал в ушах российских поклонников игры довольно громко. Еще бы, ведь после тотального "опускания" русских в оригиноле всем нам так хотелось показать янки, где роки зимуют! А расскозы розработчиков о бравом спецнозовце Дмитрии Лукине, который устроил крововую месть войском НАТО зо уничтожение своего отряда, только подогревали интерес. Только сейчос все поняли, насколько они были наивны в своих ожиданиях.

### Крэйзи рашн

Сюжетная линия RH призвона рассказать нам ту же самую историю войны 1985 года, но с противоположной стороны Стороны — но НЕ точки зрения. как некоторые могли бы подумать, читоя ононс. В этом-то вся и соль — противные чехи опять подают ном сюжет под тем же пронатовским соусом! Русские здесь выезжоют на зачистки (в буквальном смысле) мирного носеления, которое, кстати, дерется в десять раз профессиональней любого пехотинца НАТО. Кучка фермеров с винтовками

Kozlice может завалить целый взвод русских солдат.

В брифингах открытым текс-TOM FORODRY, YTO, MOR. TH YOM мирных особо не стреляй, но если чего, то и переживай не особо. Обычные граждонские, завидев издолека нашего Диму, начинают кричоть: "Не убивайте меня, пожалуйста. — я вам ничего не сделолі", о тот, полностью опровдывая ожидания любого американского игрока, начинает орать во все горло: "Закрой хлебало, а то изрешечу щас. как швейцарский сыр!". Русский офицер представлен зознавшимся трусом, а его подчиненные позволяют себе открытым текстом посылать сторшего по звонию. Обычные солдаты либо боятся идти в бой, либо бросоют друг друго в беде. Сослуживцы нашего Дмитрия гибнут не в героическом сро-

жении, а в глупо срежиссированном ролике, где из-за поворото неожиданно выезжает тонк и подрывоет грузовик со всем отрядом. При этом то образом успевает за секунду до взрыво из него выпрыгнуть и спокойно убежоть куда подальше (это от тонков-то!).

Вообще, образ Дмитрия заслуживает отдельного розговора он у нос, как говорится, \*крэйзи



рашн'. Для него не состовляе труда в одиночку отоковать хорошо укрепленную бозу, чтобы похитить вертолет - хотя у него, по идее, навыков летчика и бытьто не должно... Или, например, в порыве мести отправиться громить американцев на полудохлом Т-72. Перечислять весь список безбашенных подвигов Димона просто бессмысленно настолько он огромен. Конечно. крутой нрав гловного героя и его универсальность (и тонком управлять умеет, и вертолетом...) избавляет разработчиков от необходимости придумывать других персонажей (как это было в оригиноле) и позволяет сделоть геймплей "как в оригиноле", но цена этому слишком велико... Даже как-то противно становится

Самое интересное в том, что всли смыть весь этот соус, то под имы обноружится очень интересная и закрученная сюжетноя линия, которая по качеству исполнения на голову выше своей предшественницы.

### От наковальни к молоту

Red Hammer бозируется мы версин игры 1,30. Соответственно, в Red Hammer ест. в со изменения и дополнения, внесенные в игру со времени релиза (горукия). Наконецто им получина возможность увидеть всевозможность увидеть всевозможность увидеть всевозможность увидеть всевозможность образования в температирующей подележах, в в сомых что и но ест. 
торацыях миссиях хотя стоит за-





метить, что новые образцы вооружения и техники используются не так часто, как хотелось бы

Семое главное новшество зодания выполняются очень долго; они неимоверно сложны в прохождении. Про разнообразые в доже не говорю — это было и в оринноле, о ват сложность... Это что-то новенькое! Ночиная уже с первой миссии, вы полностью ощутите, что разработники выподывают в слово -сложность." 3 оварно ностальтибить. Побываете в шекуре спецнаровция за Калюм № 50, какуратно передвитался, внутри домо, деверуи нобитого бойдами. Сопротивления. Не кождый пройдет ссаезь здешений оточь, корту медные трубы. Одни игроин будут просто выходить за себе при очередном взгляде на съголочку Lodd, другие в порывах врости примутся усиление колотить мишкой 65 стол, отретыть просто сволят так игры. Тудо ими дорого, себе Red Manner – зобозю кеК сохолению, АІ оных нисолько ем ручникая со веремен пераої версии, и они по-грахнему готова лень рознамия разами под пузми и троса То же сомоє можно сказать и про своих подчивеннях — с ними все тох же прикорится ненитиськ, готовно струдными могаренцеми. Відним, уж болько увлевтикь разработчаки вачищаюми, могочисненних богов и оптимирацией сетевого коро...

### **Б**ез изменений

Поссольку Red Hommer — не что мное, ког доголинительного компония всесом Зо неготобо чудо на стоят. Внопие астественно, что графика наченуть не замення порязы то прошного ветот, до и не нужно это, по большому сегу. — Назвраня достойно. А вот музыки мостото стоять со не по что добазить, учетняем, что Это что состойно. А вот музыки мостить бы добазить, учетняем, что Это что состойно. А вот музыки мостить бы и добазить, учетняем, что Это что состойное добазить, учетняем, что Это состойное добаченое по добителя творить состойное добичное по добителя творить добичное по добителя творить

К сожолению, но родных русских разговорах в Red Hammer было решено поставить жирный крест. Персонажи здесь говорят на английском, а актеры слишком наигранно изображают "чисто русский акцент".

## क्रिकेक

Red Hammer — безусловно, отличный аддон, равно как и Flashpoint — отличная игра, но отношение разработчиков к нам, русским, сводит на нет львиную долю кайфа. Причем, если антирусский шовинизм оригинало еще можно было списать на променрикискую ориентацию игри, то оддон ясно доет понять, что чешские разгроботчики нас просто-напростоненавидят. В принципе, они этого микогда и не схрыжали в своих многочисленных интервых.

Со своей стороны предла гаю метить чехам. Варианты ме сти могут быть различными. От выезда группы добровольцев по направлению к главному офису Bohemia Interactive с целью наглялно объяснить им ошибки такого подхода к национальному вопросу — до создания полноценной миссии или даже кампании, в которой, нопример, доблестные вояки чешской ормии захватывают Эверон с целью группового изнасилования тамошних женщин, а бравые русские солдаты незамедлительно спешат на помощь будущим матерям своих детей. Да, кстати, я не совсем в курсе - у чехов-то там как, армия вообще есть или нет? Если нет, то тогда можно сократить масштабы действий от всего острова до отдельного взятого города, благо движок ОГР позволяет и то, и другое.

P.S. Кстати, ребята с сайта www.flashpoint.ru пошли по второму пути и сейчас создают кампанию "Ответный Удар", где русская армия представлена в купа как более выгодном свете. Первый эпизод кампании под названием "Миротворец" уже, наверно, можно скачать с www.flashpoint.ru/retaliation. Этот проект отличается от других высоким уровнем исполнения, что с успехом продемонстрировал рекломный ролик на движке игры, выпущенный на днях разработчиками.

чески вкломните единственную мисские дежим оригнипального Поавроліт, которов, возможно, неногра пократов, возможно, неногра пократов, возможно, ней Ви узнивете, что токое незектю стронять (не более двук выстрелео не вротой, По-зноете ощущения от бол в одиночку против отрядо слодат в сопровождении токко — без все-кого при этом намеж но в прист-стави за спиной LAW Louncher, который которой этот таки, пост

ключительно для тех, кто любит трудности.

Кочество миссий на высоте. Большое разнообразие игровых стураций, япотно переплетенных с сожетом, подкрепляется еще и отличной режиссурой (всли не вспоминать о глупой постоновке пебали отряда (Витрия). Как и роньше, большую часть миссий ма преодоляевом но своих двогих, зачастую сражаесь с превосходящими сипом протиемика. TARBURA TO THE STATE OF THE STA

Очень качественный аддон, способноый по дарить вам не один час скожнейшего геймплея. Но с чехами нужно что-то дедать — так дальше просто нельзя!

дождались?

70%

Сорок восемь чосов. говорили они и все домо. Вот что говорило ормия. Быстроя войно Рэй Брэлбери Издатель: Бук Разроботчик: G5 Software Похожесть: Jungle Strike, Extreme Assaul мультиплеер: нот

мен второн мировот, оружения в том и состоит, оружения. Успох той или иной аркады в том и состоит, что игрок не задается мыслями о реальности происходащего, а просто играет, ин на секунду не отрывавсь от

монитора. При этом в игре может быть масса недостат

ков. Но какое это имеет значение, если она всерьез увлекает? Вот о чем-то подобном сейчас и пойдет речь.

Athlon 1GHz, мен второй мировой реально существовавшие виды во

PII-350, 64Mb. 3D yck. 16Mb

Сделать аркадную "леталку", несомненно, гораздо проще, чем хоть что-то отдаленно напоминающее авнасимулятор. В этом жанре ни к реализму, ни к сюжету не выдвигается никаких особых требований. Разработчикам не надо штудировать ночами горы энциклопедий и пытатьсв правдоподобно передать законы физики. Они не должны срисовывать с фотографий вре-

Прогресс на месте не стоит Меньше чем через десять лет, в 2010 году, в России будет розроботоно действующоя модель мошины времени. Неплохо, до? А кой Отечественной войне. Пилотом летотельного оппорото будет... ну конечно же, тот, кто купит игру!

Собственно, вот и весь сюжет. Вместо того, чтобы изобре-

Где, когда, а главное -CKOM?

Игро состоит из 15 уровней, и золония проутически не повтореются. Здесь есть все, ночиноя от бонольного уничтожения сил противнико и зокончивоя сопровождением овтоколонны, взрывом мошины фошистского генероло, розрушением вражеского штобо и росстрелом в воздухе десонто. Могу с уверенностью скозоть: "изюминко" "Красной Акулы" кок роз в отличном построении миссий. Уро дизойнером. Погрузиться с головой в исто-

рическую эпоху не получится, кок ни пытойтесь. Это вом не "Ил-2: Штурмовик" с его мониокольной точностью в оброщении с историей. Здесь все многооброзие техники фошистской ормии пред-

стовлено тонкоми системоми ПВО, зениткоми, броневикоми, джипоми, грузовикоми и цистерноми. Токже около боз врого ностовлены в немолых количествох розличные дозорные бошни и вышки, способные нонести вертолету немолый урон.

Сомо собой, что ни о кокой точечной системе повреждений речи не идет - оркодо, оно оркодо и есть. Поподоние в вертолет приводит к уменьшению зеленой полоски в левом нижнем углу экроно. Кок только повреждения достигнут конечной отметки, "Кросноя окуло" взрывоется и, изрыгоя пломя и дым, подоет но землю. В зовисимости от уровня сложности вертолет получоет подругими объектоми. Если но сомом сложном молейшее косоние



год спустя отечественные плотоны и невтоны породуют нос всех еще одним не менее мосштобным проектом. Речь идет о сверхсовременном вертолете "Кросноя окуло". Последний, кстоти говоря, был подчистую скопировон с его современного соброто -"Черной окулы" Ко-50. Вся розницо между ними в мелких, чисто косметических испровлениях. Новым изобретениям срозу же нойдется применение. Будет решено отпровить вертолет но 60 с хвостиком лет в прошлое, добы тот помог советским войском в Велитоть кокие-то космические коробли и отпровлять геймеро в долекое будущее, нодироть зодницу пришельцом, розроботчики решили все упростить до предело. По-мовму, нопросно. Другой вопрос. что сюжет никогло не был сильной стороной оркод. Впрочем, не исключою, что многим будет любопытно посрожоться с фошистоми не но обычном "Яке", о но чем-то более современном. К тому же олиены с четырьмя рогоми и восемью копытоми уже успели порядком всем







земли станет смертельным, то на

пегком вы смело можете пахать поля и стричь деревья винтом.

Пействие игры разворачивается на просторах нашей необъятной Родины. Исключение состовляют лишь три миссии, в которых нам предстоит посетить Ливию. Только не ожидайте, что во время "советских" операций вам удастся полетать над Москвой или Ленинградом, Крупных городов в игре нет, и это плохо. Россия, по мнению G5 Software, состоит сплошь из деревень, сел и крошечных городков. Названия деревень - Суглобовка, Табуновка, Рюмино... Чтобы узнать, почему они были названы именно так, достаточно зоглянуть в список овторов. Тут есть и Суглобов, и Табунов, и даже Рюмин. Даже фамилию прогроммиста А1 -Сергея Шульца — увековечили в игре в виде "Базы Шульценштойн" В общем, "я памятник себе воздвиг"

олин на другой. Где бы мы ни оказались, нас ждут все те же березки и ели, ели и пили. Разве что в Ливии их заменили на кактусы, которыми, как выяснилось, сплошь усеяны ливийские пустыи. Когда пролетаешь над ними, FPS заваливоется чуть ли не в минуса — видеосистема не выдерживает нашествия кактусов! Ну а в Советском Союзе других деревьев, кроме вышеназванных елей и берез, шестьдесят лет назад просто не было. Век живи — век учись! А еще, оказывается, СССР был горной страной. Не хуже, скажем, Андорры. Как иначе объяснить, что равнинного ландшафта в игре практически не встретить? Везде одни и те же горы и холмы. На редких низменностях и плато обычно находятся различные аэродромы, базы и прочие военные сооружения. Деформировать ландшафт, к сожа

Большинство уровней похожи

никак не получится. Зато деревья при попадании в них ракет радостно сгорают со скоростью спичечной головки.

### Под крылом самолета о чемто поет... ракета класса воздухземля

Арсенал, прямо скажем, оставляет желать лучшего. "Бесконечный" пулемет, около 20 самонаводящихся ракет, еще штук 80 обычных... Ну, не числом - так умением. Зато нехватку амуниции испытываешь очень редко. А для аркады большего и не требуется. Процесс уничтожения врага сводится к выбору нужной цели и стрельбе по появившемуся на экране красному квадратику. При стрельбе стандартными ракетоми и пулеметом достаточно просто попадать внутрь его границ: игра само подкорректирует полет снаряда. Для самонаводяшихся ракет все немного сложнее. При выборе цели вокруг нее появляется еще одна красная одыка. Возникнет она, правдо, секунды через три. При обилии беспрерывно стреляющих врагов эти мгновения могут стать для вас фотальными. Так что пока дожпешься, наконец, возможности выстрелить — сто раз поседеешь. Это делает "умные" ракеты малоприменимыми.

### **Укрощение** акулы

Управлять "Красной акулой" не сложнее, чем сумкой на колесиках. Вверх-вниз, стрейф и пифпаф. Можно не только настроить кловици для всех действий, но и выбрать одну из двух устанавок по умолчанию. Первая из них подразумевает управление с помощью стрелок, а другая представляет собой привычную для любителей экшенов раскладку

ондо было основано в 2001 году бывшими сотрудниками "Никито" Авторы "Кросной акулы" в свое время принимали стие в разработке токих праектов, как "Паркаи" и "Же учасние в разросите тогом, пристемент их и регориментации об применением справеду. Их целя — разробатко качествениях игр с применением новейших технологий. Причем игр не только для РС, на и для консо-ней. Камандо изначально целится но западный рынка: "Красноя оку-лог будет надамно не только в России, но и зо рубежом. У всех сотрудков за плечами большой опыт в создонии как игровых, ток и нег ровых проектов, в том числе и международных. На данный мол G5 Software роботает 12 человек.

WASD. Естественно, вовсю используется мышь. Все интуитивно понятно и удобно. Ко всему прочему необходимо заметить, что вептолет отлично слушается игрока. Так что бороться придется только с врагами...

халтур и мелких дефектов, игра мне понравилась. Даже не знаю, почему, но увлекоет всерьез и надолго. Может быть, потому, что иногда просто приятно поиграть в такую простую, не требующую напряженно думать игру

А может, все дело в интересных

миссиях? Ну, не суть важно. Факт

весьма неплохая аркода, в кото-

рую, конечно, нельзя играть го-

пами, но скоротать вечерок-дру-

гой... Почему бы и нет? Поклон-

никам всяческих Jungle Strike'ов

рекомендуется.

в том, что "Красиая акула" -

Автора!



### Лучше гор могут быть только... равнины

Графика очень даже неплоха. Горы изредка все же переходят в равнины — и на редкость плавно. Кочество текстур на высоте. Немного примитивны мопели техники, но любоваться на них практически не придется кругом сплошной пиф-паф! Что же касается самой "Акулы" то она выше всяких пахвал. Смотреть на такой вертолет - одно удовольствие. Разработчики это поняли и дали ном возможность переключаться между тремя различными камерами. Провда, нор-

мально использовать в

бою можно только одну

ный груз недостатков,

из них. Две другие больше так, для мебе-Отечествонная вармация на тему Exiteme Assault, недачеты которой компенсируются динамикай инссяй.

Несмотря на изряд-

Акула -DYMMO гордая

# CAPITALISM II



Трудио писоть об игре, идущей под номером "дво", если первач чость вышло году здок в 95-м и было россчитоно но довольно специфический круг любителей. Без сылок и первый Сорію Ізт не обойтись — но кто поминго том, что было столько ле изозд? До и ждол ли згу игру кто-инбудь ток, кок ждут, испример, продолжения Worcroft или Chilizotion?

Трудио писоть още и потому, что иельзя одиозночно скозоть, чам ввляется пожность этой игры — богом или фичей. Степень, детализоции производственных, коммерческих и финоисовых, дел в этой игре токово, что ом кепользоволось кок самулятор в бизиес-клоссох ведущих университетов в Штотох. Чтобы просто игреть в Соріпсіви и понимату, что, собствению, происходит, иодо иметь иеплохой багож звоимі в сфере экономики и финоисов.

И тем ме менее игро стоит того, чтобы о ней прочитоть статью. И погом, конечно, понграть в нее. А погом, мосте быть, почувствовов в себе силы и поднобровшись опыто, мочоть свое дело уже в реольной жизник, Кго змоот? Коне встречойте — Trevor Chon's Capitolism II, симулятор бызнесо, предолжение Capitolism 10 тасе того же Треворо Чомс.

## Что было

Кок уже было упомянуто, первоя часть, когя корректове было бы сказоть — первоя версией утружений в терезорительного в 1995 году. Дрежучее прошлое, закат элохи четверок, девяностый "пень" кок предел местоиній, 3D-ускорители и не думоют радовоть влаганцея персоналок — до игро-ком в первый Саріпізіят они и ни к чему, собственню.

...Экрон розбят ис четиры чистория, в одной из соторых изоброжено корто с нессользим изоброжено корто с нессользим изоброжено корто с текуший город им былаежищом жестиость с порометроми, необходимыми для приятия решения. В остапных четвертях сотоброжена вошил пераприятия — могазин, зоводи, фермы, щасти и ночуные центри. Нежитрые мошнолуящих с мышно доот доступ к соном с деятельной информацией о вошей собственности и зошей собственности. ею; позволяют переходить к терминолу фондового рынко, где можно торговоть акциями, зонимоть деньги в бонке, а также просматривать доступную информацию о ваших конкурентох, которые тоже торгуют, прозвалят и акуаст технологии

Несмотря на то, что в 95-м уже был SimCity и Roilrood Tycoon Deluxe со вполне приличной графикой, Capitalism в этом плане долеко не блистал. Магозины и зоводы на карте города представлялись в виде кводратиков с довольно условным изображением того, что можно было нозвать магозином или заводом. Структуро этих "юнитов" было предстовлена в схематичном виде. Подрозделения магазина — отдел закупок, отдел продаж, рекламный отдел изображолись в виде всех тех же кводротиков, соединенных между собой. Экономические порометры предприятия выводи▼ Гловиый зкрои.



▼ Здесь отоброжоется детольноя информоция по отдельному товору. Производители, цены, доля но пример и т. п.



лись в виде графиков, которые изменялись с течением времени. Провад, стоит отметить, что продукты производство, торгов-и и сырье предстовлялись очень фотореолистично. То есть это были в прямом смысле слово фотография.

Игрох торговоп, произворил говори карье, внучал темнопогия, внедрял коучнее извиси в производство, перепросвоел окчим, брал забима. В общем, делоя все то, что делоет любой бизнасмем, чтоби зароботать деньти. Принимая во вимоние то, что графческой интерфей бил дохольно схуп но спецеффекты, все геймилейное удовольствие происходило от ноблюденея за учеленияющимися цыброми и ползущими вверх графиками. Которые, в свою очередь, являлись результатом сложной математической модели, лежашей пол интерфейсом. Например, успех продож товоро зовисел от его стоимости и спросакочества, рейтинго товаро в данном городе, а также денег, истроченных на рекламу. Если же вы решились начать производство, то качество товаро зависело от уровня технологии и кочество сырья или промежуточных продуктов, необходимых для произ-Описание того, что можно

Описание того, что можно было делоть в Capitalism, легко зоймет еще страниц десять, поэтому подведу итог одной фразой. Эта игра была одним из соMIPO TO BEFANKE

мых сильных симуляторов бизиеса, когда-либо выходивших на PC-платформе.

# Вторая серия

Иток, что мы миемы мо сегориящими двечё Упучшениную в конаственном и количественном отношениях игру. То есть остьово остапасы прежней, но росширивись возможности по оргонизации того или иного бизнеса (с одной стороны) и упростилса ряд моментов, свазанных с управлением этим бизнесом (с другой ктороны).

Одиночный режим в игре премере, ток и возможностью отнорожен ток радом сценориес, ток и возможностью отнорож о себованую с молинию с остояния и возможностью отнорож о серени, у нас есть ностояния компла, несолико городом, источники сырыя, полуфобрикатов и готовой продушим А токже поннов сеобора способа, осим зароботняють двизи, и и комечно же, комключения Влеван и с песиба обрастностью, сиски зароботняють двизи, и и комечно же, комключения Влеван и готовой

Ках и в первой серии, исчинисть лунше всего с могозинею. Теперь ку цельх шестнодцайть типов, от сутерьореетов до отпех, о в первой "серии" бым всего один. Спредпретатыми та же история. Геперь у исс три типо заводов — мелагое, средине и большие Различии — в стоимости и местиных падерхках и во содержение заова, что до места на карти — и моентыми, то места на карти — и моентыми, то мета на карти — и моентыми, то мета на карти — и моентыми, то места на карти — и места

Неизменными остопись маумно-технические центры. Один тип здания и один тип отдело в этом здании — поборотовы. Также изменения не коснулись она фондового рынки с бысь. На месте и некоторые стинистьческие детали формления интрафайса — фотографии, изображаещие товери и сирье, езаты из первой части. Мелочь, но очень прияти.

Это то, что осталось в иаследство от первой версии. Теперь о том, чего не было в первой версии вообще.

Торговая меданизмистко. Вее дому, которые можно стронть, делятся но три типо: сосбыви, полятся но три типо: сосбыви, полятой, замине мисотэтожим (аротглени) и коммерческие засиние (солитестой building). Сучморное количество monision ож десть шуги, орог/ment три, солитесть от солительного исть. После постройки задемия его можно тут же выставить на продажу /главими образом то относится к особиякам. А можно серть дом в оренацу и полу-

чать с этого прибыль, размер когорой зависит от степени зоселеиности здания. Такие здания становятся доходными после того, как заселенность станет выше 60-70%; до того здание явпвется убыточным.

Торговля технологиями Содержание исучного центра (R&D Centerl в первой версии игры было делом, мягко говоря, неприбыльным. Мапо того, что отдел в таком центре стоип полмиллиона долларов, так и дохопа он никакого не приносил. Каидидаты с академиками могли несколько лет изобретать техиологию, после чего она внедрялась на производство и повышала качество выпускаемого вами товара. Но куда проще было покупать качественный товар в портах или у других производителей. Теперь ситуация другая. Время от времени к вам будут обращоться ваши коикуренты и предлагать технологию, допустим, производства свитеров, которая у вас достигает уровня в 64 пункта. Ну о что касается цены — тут можно и поторго-

Средство массовой информации. Если раньше СМИ только павали вам возможность рекламировать товар, то теперь газеты можно просто покупать и получать прибыль. И делать настоящие пеньги. Месячноя прибыль средней газеты с рейтингом 35-45 пунктов достигает 2-4 миллионов в месяц. Для радиостанции этот показатель будет уже 6-8 миппионов. Для телеканала — 10-18. Чтобы вы могли сравнить — ежемесячная прибыль магазина, стоящего в хорошем месте, колеблется в пределах от 50 тысяч до 2 милпионов (в лучшем случае). То же самое можно сказать и про завод. То есть один телеканал по доходам равен пяти хорошим магазинам Самов приятное в том. что возни с медиф-предприятием на порядок меньше. Регупируемых параметров всего два: месячный бюджет на разработку нового контента (содержания) и стоимость рекламы. Проще пареной репы. Ставим бюджет на максимум и регулируем стоимость. Потом остоется только смотреть на растущий графия потбыли

уродик пристави. Култи-просахом предприятий и другой недакомисси. Рольше, чтобы завлясами предприятам или могазими контрольжения контрольна поста окажения контрольна — 75%. Тогда можно быть приставити контрольможно быть приставити можно быть или, о ещем произвести слинаможно быть приставити амставлясы серой объекты и продажу. Можке проста урити притивирущий са заход. Если, конечно, столку-

Штаб-квартира. На мой взгляд, это одно из качественных изменений в игре, которое значительно облегчает процесс управления вашей конторой. Построив за 3-4 "лимона" головной офис, можно организовывать в нем различиые департаменты и нанимать менеджеров, которые будут вести отдельные направления вашего бизиеса. То есть еспи вам наскучило заниматься торговлей и вы хотите переключиться на развитие производства, наймите менеджера по продожам, который и займется вашими магазинами. В первой части, когда на поздних этапах игры количество предприятий могло достигать трехчетырех десятков, эффективное управление становилось весьма спожной задачей. Теперь у нас есть возможность этого избежать. Правда, идемники недешевы и, как нормальные подчинениыв, все время требуют повышения зарплаты.

▼ Интерфейс управления магазинам. Са времен первай части Capitalism мало чта изменилось.



▼ Рукаводство для праизводителя товаров: здесь узнаешь, чта из чего делают и как качество материала и технология влияют на конечный прадукт.



### Иитерфейс управления и графика. Недостатки

Графическая сторона игры претерпела кардинальные изменения по сравиению с тем, что было семь лет назад. Но иельзя сказать, что в этом плаие нас ждет нечто особенное. Вместо схем из квадратиков, изображающих дома/заводы, и плоской схемы города, теперь на экране графика в стиле SimCity. Аккуратные спрайтовые модельки зданий, улицы, по которым холят прохожие и ездят мошины. Особой новизны и эстетических изысков нет, но очень симпатично смотрится даже на максимальном увеличении. Со звуком то же история: он выполняет свою функцию, и не более.

Неизменными остапись схемы предприятий. Так же кок и в

### ▼Всего за каких-то три-четыре миллиона в гад эта славная девушка будет работать у вас главным менеджерам па продажам!



### ▼Терминал фандавого рынка. Выглядит скучно, на тем не менее "играть на рынке" интересна и прибыльна.



первой игре, их надо составлять из попразделений-квадратов и устанавливоть между ними связи. К схемам относится еще опио серьезное нововведение: теперь в нашем распоряжении есть библиотека планов предприятий, что особенно облегчает работу по организации всевозможных производств. Если раньше надо было сначала изу-WATE DANOSCULCTED DDOMSSOUCTS венника или фермера, запомнить и нарисовать схему, а топько потом заниматься поискоми поставщиков сырья, пазая по всей карте, — то теперь все значительно проще. Достаточно просто выбрать желовыми продукт, как на моинторе появится не только схема производства, но и информация о том, есть ли на рынке необходимое сырье. Пара кликов мышью - и все COTOBO

Доступ к другим окиам осуществляется через главную панель управления и мини-карту, При желании вы можете получить информацию по всем аспектом деятельности как вашей фирмы, так и коикурентов, полную раскладку по рынкам, их долевому распределению, качеству товаров, уровню продаж за разпичные периоды времени. По этим окнам можно путешествовать очень долго. В целом, эта часть интерфейса практически не изменилась. Все те же графики, круговые диаграммы и цифры. Мини-карта позволяет быстро переходить из города в город (их может быть максимум четыре), отображает степень благополучия как всего города, так и отдельных районов, показывает месторождения полезных ископаемых, размещение ваших и конкурирующих предприятий

Что еще? Такое помятие, как уровень сложности, в Capilolism II довольно росплывчото. Рейтинг сложности (измеряемый в процентах) определяется по комплескиой системе, учитывоющей степень огрессивности ваших конкурентов, их количество, ваш и их стортовый количал. число городов и т.д. Такая система позволяет гибко настраивать игру "под себя", ппавно увеличивая уровень слажности по мере наколления опыта.

### О том, что мешает делу

Подробно рассматривать дицения финалисново-экономической модели, запоженной в Сорівсііять, — дело безнадажнее Тут впору диссертацию писать. Но три мамента я считаю серьезными недостатками игры, и их нельзя не отментих

Первое - энергоносители и драгоценные металлы Capitalism II sensores curbem Зопото не есть финаисовый ресупс, о нефть не есть то, из чего делают бензин и солярку. Выглядит непело: зопотой запас, во многом обеспечивающий финансовое благополучие страиы. в игре является сырьем для производства золотых колец. То же самое относится к серебру. Лучшее, на что вы можете его употребить, - сделать ожерелье. Равно как и нефть - не более чем сырье для производство плостика

Вгорое — полное отсутствие энергетического сетора. Генерошия и продожо электронергии — один и за сомых вожных секторов экономики почти в побой строие. Причем сектор бой срадул пи работоть стоями в домож. До и ценя и олектронергию оксазывают доютный сериезиное экономики серистиме за серительной сериезиное экономики серистиме за серительной серительной серистиме за серительной серительно

Третье — столь же попное отсутствие транспортного сектора рынка. Конечно, есть игры, котарые полностью посвящены этой теме, ио можио было бы реализовать это хотя бы

реализовать это хоть бо скемотически — все ж таки дело происходит в городох. В которых, кстати, есть аэропорты. Вначале в думал, что их доже можно будет купить, как и медио-предприятия, но оказалось, что нельзя. Остовтся только завистияво смотреть на мо-

К мелким ляпом и недостаткам можно отнести спедующее. Участки с полезными ископаемыми иногда распопагаются прямо в городе рядом с коким-нибудь баиком. Не мешало бы Тревору Чану съездить, скажем, в Донецк...

жем, в донецк...
Аляповато сделана основная паиель интерфейса. Значки
слишком велики и смотрятся не
очень — особенно после созерцания строгих схем, диаграмм

графиков. И посладнее. Теперь в игре и посладнее. Теперь в игре нельзя производить пиво. Не то четобы это недостаток, их сис-то неинтереско. Реньше был веселее — поставил ферму, где вырощевоют химель, закупил в сосаднем порту опюминий и делой пиво но родость подви. Корой из горячительных напитков осталось только вино.

### Системные требования

Игра иормально идет на дрявней, яка первый Сарлібійня, сонфитурации Р-166/64Мb/ Амb Video и без вскогот горфического оксемератора. С установающий придета и заука долго возиться не придется, том их поти нет. Об адиночном режим было сказано выше. Мульти-плеер чиреа покольную сеть и Интернет. На сервере компании Ubl Soft можно померятся сыпоми с другими бойцоми виртурального бизанос-форонта.

### Резюме

Общее впечатление: Соройом при османительного соройом пи то росширением и улучшением версия Сорівійям. Семь лет, прошедиям со див начадаю первой части. Треко Чем не потратия эри. Рекомендуется посложивком серии, студентом экономическом фоунтатою, остираютим, а токже доцентом и профессором, и вообще всем, кто любит в игрох сночала думоть, отолько потом — действовать. Ш



Capitalism II являет сабай как раз тот случай, кагда сюрприз аказывается не только неожиданным, но опровдывоющим лучшие ожидания.

ождались ?





snowballru

ЖАНР

PII-266, 32Mb

8Mb Video

# DISCIPLES

DARKPROPHERY

Наша Ива не ленива — Красный бант рисует Ива... (Б.Заходер)

...И мостал век, когдо технические чудоса заменили людям красоту и смысл. Врощался безумный колейдоскоп кросок, гроней и лучей, слепа и затумонивоз зревие. И миотие, миотие уверовали, будто инчем иным, кок именио числом цветов и гроней определяется совершеется

Были люди, которые считали это прогрессом. Другие имеиовали уподком. Но были они соглосиы в одиом: иесть концо царству техники, нет и ие будет никогда иичего иного...

Одиако возникли из слепящей шелухи послушинки, пооглицки — Disciples, ком презрели в оскетизме своем вздорные требовоиня "иового времени". И с тех пор иовый век ночал стоиовиться сторым...

# Танец

гадких утят

Disciples возникла в тенн велькие и молучи. "Воров межа и молим" тврнем меха и молим" твлненим гархим утенком. Среден тольта блотовственных селезней играей промышленно-сти она прост-толь шоюровать основия СВ центами По ухаст И зго — на рубеме дводила ть первого века!]]. Под уксликание борцов за прогресс, правозпишающих та извежи веж — без спрайтов", утенос выпола на прилави могазнеси. В могазне выста на прилави могазнеси. В могазне выста на прилави могазнеси.

Нет, это не был суперхит. До тирожей "Герсев" нашему птенчику было далековато. Но и это был услех. Все отмечали изящный, приятный и неспожный геймплей... и эту Кошморную, Немыслимую, Невообразимую 256цветную графику.

### Так и хочется спросить теперь: довольны?

Идея Disciples довольно проста и близка к "Героям": все те же замки, герои с войсками на карте, зомки, которые можно отстраивать. Четыре расы: империя,

помы, чекоты и двиолим. Моляш. Карта выпярия яполне этимыно: классическая "геройская" коментры, переохарасима дорогу нейтрольные монстры, "шохти", в которых производятся двеля и и мого четырех разних цветов (у кождай расл. — своя, япось выскогоровневые задионноми и укидостися в неиотором комичестия чуков.] Деревыя и прочие зрасичуков.] Деревыя и прочие зраситура. Зобавно, что море почтие мишата движению: некоторые гером петото, состаньке быстаю ром петото, состаньке быстаю ром петото, состаньке быстаю за пром петото, состаньке за пром пе строят из ничего корабпик и почти без задержки продопжают

Однако первое важное отпичие обнаруживалось, стоило рассмотреть получше список доступных расе героев. Помимо бопе-менее обычных воина, мага, вора, розведчика — есть специальный герой, чвя функция — зажатывать территорию. Как так<sup>2</sup>

А вот так. Всякий участок земпи может принадлежать пюбой из четырех рас (или быть нейтральным). Распопоженные на нем строения дают доход той расе. которая вподвет землей. Земля вокруг города принадлежит, естественно, впадельцу города. А вышеупомянутый специольный герой умеет одну-единственную вещь: поставить фпажок (в терминопогии Disciples - жезп) и тем "застопбить" участок земли за своим хозяином. Кусочки территории понемногу растут; тем быстрее, чем ближе до флажка или города (выглядит это довольно забавно: в промежутке между ходами гномьи снега вдруг покрываются демонической павой, патом на ней вырастают зепеные имперские пужайки...).

А отсюда, между прочим, следует основное задание кампаний: захват определенного процента территории. Не замка — а именно территории. Да здравствуют быстрые рейды героев-"земпемелая"

Кстати, столицу врага захватить почти невозможно. И свою потерять — тоже. В стопице сидит герой неммслимой крутости, который в одиночку, безо всяких войск, разносит в плочья нападасицих. Конечно, пюбители ост-

его корабпик и поч-

PIT-ADDRESS OF TAMES AND ADDRESS OF TAMES AND ADDRE

Пошаговая стратегия

Heroes of Might & Ma

датель: Strategy Firs

**Разравотчик:** этатед **Похожесть:** Disciples

 Большинство этих домиков и зиочков, увы, просто декорации.

рых ощущений ухитряпись уничтожить и этого героя, но это, прово же, куда сложнее, чем выигроть миссию...

Из этого, кстати, есть еще одно спедствие. Вичом игр с зоданием "убей ки касехі" всегда было длиннов и мучительнов концовко, в которой приходится отповливать и отстреливать последние поселения и отряды врага, давно уже не способные к серьзаможу сопротивеннию. Discíples такого недостатка практически пишени.

Вторая особенность Disciples развитие ормий. Армин здеся чу творей, как в "Героха", о ещи чу творей, как в "Героха", о ещи ничеными бойцами, и в войске таких бойцов может быть не бопее шести. За бой они, как и положено, палучают опыт — и распут в уровев. Не только герой-командир, но и простие солдати.

Однако само по себе это непьзя назвать таким уж новаторством. Интереснее, что игрок может выбрать для своих сопдат путь развития.

Например, оруженосяц может стать рамиром, а окожет околняком не верьм. В первом стучсе он обужет пократич, а ва втором — приобретет кое какую зашиту от жотим. Для того, чтобы произветс косим с руженосцея в римери, надо приобрести соответствующее стоюнеш. исключокиев возможность в дольнейшем получить в соот разы хать одного хостнико на ведьм. До сомого концем можно концем компото концем можно концем можно

Узноете разрекламированное повоторство, которое намобещают в Heroes of Might & Magic IV? Ясновельможная ЗDО снизошла до того, что пожитила у маленькой Disciples фирменную идею...

А вот бой в Disciples был прост, как шпагбаум. Шесть бойцов (кок правило — даже меньше) строятся в позицию, в которой и остоготся до конца боя. Воины атакуют только ближайшего (или одного из ближайшего (или одного из ближайших) вражеского бойца. Стрепки



▲ Странно эти рыцари дер:

 – любого, но, конечно, повреждения ноносят лослобее. Маги могут атоковать всех срозу. Ктото печит, кто-то усиливает чужую отаку... Герои срожоются бок о бок со своими отрядами, и отличоются от прочих бойцов очень 4000

Олноко это простото - не токая уж примитивная. Для того чтобы победить сильного противнико, приходилось порозмыслить. Не забудьте, что простые солдаты получоют олыт, а это зночит, что лотери очень нежелательны: здесь вам не "Герои", уровень не добудешь зо один бой! Павшего можно воскресить, но это порого, и зачастую зо этим приходится возвращаться в родной город.

По части недостатков Disciples все были единодушны конечно же, графика. Персонажи представлялись... портретами Вызывоюще плоскими портретами. И махонькими фигурками в бою.

В этом, впрочем, ноходили некий стиль: трудность получения уровня делала кождого вашего бойца дорогим вом лично, почти

как в ролевой игре. А в ролевой игре плоские портреты — не редкость. К тому же в размашистых штоихох лиц находили некое сходство с аниме и родственным ему жонрами.

## Ho - 256 цветов! И 640 на 480 ликселей! Позоріі

### Смена поколений

"Но время шло, и шум иссяк, и бонке счет, увы...\* Старой Disciples уже никого не удивить, лора выдать новую поросль.

Как ни прискорбно, овторы лослушали критиков. И начали работу над графикой.

И вот теперь перед номи в бою - огромные фигуры, обладоющие такой модной штукой, как статическая анимация (нопоминою, что у слабых художников под нею лонимпется мелкоя дрожь в коленях и покачивоние залами). Гордые наездники пегасов грозно заносят меч ток, что кажется, будто он произрастоет v них непосредственно из копчика. Все это щедро расписоно в 14-битион пвете

Может быть, я - ретроград.

Но, хоть убейте, не нахожу в себе силы умиляться

Disciples I и II можно использовать в школох художников как иллюстрацию нехитрого лринципо: техничнее - не значит краше. Выполненные в устаревшей технике рисунки из первой игры могли показоться примитивными, но модели из новой игры хуже: они уродливы. Непристойной онимации не было бы опровданий поже если бы движок окозолся технической революцией, а не жалкой лопыткой угнаться

Не то чтобы все было так пеипльно Кое-что выглядит очень неплохо. Вероятно, если бы разработчики сменили анимотора, голфика заслужила бы гораздо более высокую оценку. А так извините, но выше четверки (из десяти) поставить никок не могу.

Да и интерфейс вызывает легкую печоль. Зослоненные деревцами сокровища зоставляют произносить страшное руготель-

ство - "пиксель-хантинг Но что это я все о грофике, спросите вы? Где же обещонный разговор о главном? Об измене-

ниях в игровом процессе? Видите ли, их... нет. Почти. Все силы, весь долгий труд

ушел на графику. Первый час игры я вообще сомневался: не лодсунули ли мне ненароком обычный римейк, эдакий Disciples Gold? За истекшее время я лорядком подзабыл исходную игру и никок не мог увидеть отли-

Нет, они, конечно, все же есть. У героев появилась экипировко. Изменилось и подросло пелево усовершенствований бойцов. Появилось несколько новых видов "сценарных событий\*

Правда, помнится, ном обещоли октивность нейтрольных существ. Кое-кто даже опасался, что они будут сильно ме-

шоть игроку жить. Эту активность и в сомом деле можно пронаблюдоть... иногда даже дважды за миссию. Проще говоря, появи лись сценорные события, ло которым кто-ли бо из монстров перемещоется или идет в атоку. Удивительное достижение, в самом

Вообще, сценарных событий стало много. Порой перед ходом приходится выслушать пять-шесть сообщений. Наши разведчики, советники, а также вражеские лослы болтливы сверх всякой меры. Жаль только, что сообщаемые ими сведения, за редким исключением, нужны игроку, как зайцу стол-сигнал.

В стратегии нельзя не сказать полу слов о системе, в шутку именуемой Искусственным Интеллектом. Враги научились лолучше роботать над разметкой территорий, но слишком уж увлекснотся этим процессом: ло корте летают целые стаи архангелов и демонических баронесс, что неразумно, ибо бойцы из них никокие, а зночит — это типичные кормушки для HOROBLIV FOROGO

Хуже, что враги не умеют толком строить свою армию. Не релкость — ситуация, когда безо всяких розумных причин специалисты по ближнему бою отпровляются в зодний ряд, а стрелки вперед. Смысл? Козалось бы, нехитрую логику — вышибалы налево, снайперы напрово - способен усвоить сомый примитивный

Не то чтобы я считал, что исходный игровой процесс нужно очень сильно лерекраивать. Логика "не чини то, что не сломалось" имеет право но существование. Однако есть еще такое лонятие: адд-он. И кожется мне, что Disciples II — вовсе не новая

Зато играть в нее приятно. По-прежнему приятно. Хоть это и лошаговая фэнтези-стратегия с замками и героями — о все же не клон НоММ, но сомобытноя и своеоброзноя вещь

Первая Disciples проторило дорожку для тех разработчиков, которые желают делать игры, а не презентоции движков. И на этом лути у них уже есть лоследовотели. Жоль, что сами авторы не рискнули продолжать в том же духе.





ДОЖДАЛИСЬ?

# MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Кок известиа, Model of Honor — не только высшка ведаль Коигресс США, прикуделемо за осебые доблесии, но и гивораапулярмый пристовачный брянд, кеторый вкезопию решилася но завоваение РС. Посорение игракого решено была проводить стратегически громотным гува— не делаги мистаки совингельных лоргае г РЗА, о поручить разрабитку игры с нуже "чисто сконы" для РС реботам. Токовымы была назолам 2015, назотные своей быстоговамий бран обогой нод Модек ОТSIN — адданом к помятному жиему SIN. Естектвенно, прометумен зокатили — будь здором, постоямно схарминяеля публике тогных роликов с кортиновии бов о-ла "Спессине Радового Райова" и многочисленные интераью. Все охали-стали, два удерживаю отзысковирую ченость, и жудали прябликовиренсе режизотуть яз не как второго приместики. При этом мело кто, в общем-го, помяния, то и как от тоткаю будет.

Бальше того. Мала кта панвл, что же в нтаге палучняось.

# Год

Второй мировой Отстренение брение в прошевшем гору ставо зойнтием уеразмийсям опрамы и во всех спорименях грантам. Только за утр первой ваничемы и ум. приходят динерскопные операции Сомполение ум. приставить при при при при ум. при ум. при при при ум. при

Причины такой популярности темы Второй мировой войны объяснить сложно. То ли на умы разработчиков повлиял 60-летний обилей" событий на Перл Харбор, который американцы всеми силами пытаются переделать из исторического позора в героический подвиг нации, то ли потому, что монстров народу надело отстреливать еще во времена Half-Life, а бандитов — в Max Payne. Так или иначе, но фриц в перекрестье прицела стал главным экшен-символом прошлого и начаng aroro rong.

### Давайте позиакомимся поближе

Давайте: лейтенант Майк Пауэлл, боец знаменитого Первого батальона рейнджеров собственной персоной. Вместе с ним мы пройдем шесть миссий в раз-

ичных частях света. Сюжета в Medal of Honor, по сути, и нет; миссии связаны между собой общими словами типа: "Пауэлл, ты настолько крут, что мы решили направить тебя на очередное сверхважное задание!". Подобное решение розработчиков ошибочным не назовешь. Скорее, наоборот - это неоспоримое достоинство игры, которое выгодно отличает Medal of Нопог от плеяды современных "сюжетных" экшенов (того же Return to Castle Wolfenstein, Haпример), придавая ему особый

Сценорий отправляет игроха из одной горяей точих в другую, не особо заботись о сокожных ужизахс. Кождам миссти «это сисдельных и превитерессейция истории со союм местом действы, герожи, отмосферой и, естественно, сохетом. Представыть с сегарые вы со спецотрядом освобождател гольным в северой укрепленный берег, а последать от сорежуется с немиция в за сиберностой стрельбе из учицах формуним — развен из зарожей за сиберностой стрельбе из учицах формуним — развен из зарожей за сиберностой стрельбе из учицах.

Разнообразие миссий в Меdal of Honor достигается благодаря не только смене обстановки, но и кардинальному изменению стиля игры. Один задания заставляют почувствовать себя обычным солдатом на поле бох другие — из родо "секретных опеPIII-500, 128Mb, 32Mb 30 yor.
PIII-500, 25Mb, CAID STORM TO COMPANY TO COMPAN



роций" - непобедимым рэмбоодиночкой в тылу врага. Лейтенонт Пауэлл отыгрывоет разные роли: то Тома Хэнкса из "Рядового Райана", то Джона Блажковича из Return to Castle Wolfenstein. пытаясь таким образом и игру освежить, и поклонникам классических "бездумных" экшенов понравиться. Что интересно, многие миссии в Medal of Honor повторяют тематику заданий из Return to Castle Wolfenstein (подводная лодка, сопровождение танка по городу, блуждания в лесу). Но выполнено "повторение" на более

Medal of Honor словно посмеивается над своим предшествен-

### Спасение лейтенанта Пауэлла

Как вы уже поняли, известный кинофиям не кросного словца ради был упомянут. Это сровнение — не просто полет авторской масли. Это реальное положение вещей. Разработино даже не скрывают с своего стремления подражать. Спылбергу, детальнейшим образом воссоздавая сдень из его фиямы. О проеиль-





но делают — без них Medal of Нолог был бы не более чем "еще одним 3D Action".

Едва ли не самый драматический, надолго врезающийся в память и вызывающий многочасовое отвисание челюсти эпизод игры — высадка союзников в Нормандии (тот самый D-Day или Operation Overlord) — воссоздан по фильму буквально до мелочей. Тот же участок Отаһа Веасһ, тот же берег, усеянный противотанковыми ежами, те же фашистские укрепления на возвышенности. Песантные катера везут новобранцев. Звучит гудок, котера открываются - и прибрежная попоса вспенивается под беспощадным олем. Вокруг твои товорици нертвыми валятся в золу, а ты сломя голозу несешься к ближойшему "еху". Артиплерия долдов подбрасмеют и взрывы сисрядов подбрасмеют и в золук уже бездыхониче голь. От коночады закладывает уши, и зо стенкой радостию просилаются соседи (проверено на собственном опыте).

Словом, кортина завораживающая. И доже неслабый стортовый ролик, иллострирующий те же события, выглядит по сравнению с игровым онапогом просто убого. Повторгось: воссоздано все до мелочей. И донный эгизодо — не единтеенный позаимство-



всегда готов поприветствовать.

Если вы еще не догадались, Medal of Honor — очень "киношная" игра. Депо даже не в многочисленных сценох из "Райана", а в том, под каким соусом подается геймплей. Тут стоит провести аналогии с Мах Раупе, как бы сильно ни разнились между собой эти две игры. Если Remedy построили игру на одном операторском приеме, то 2015 пошли дальше и взяли за основу геймплея Medal of Honor весь жанр боевика, не забывая при этом о реалистичности. Немцы здесь умироют срозу, но по-голливудски долго и вдохновенно корчась в предсмертных конвульсиях. Перестрелки протекснот стремительно, но их очень много. Обойма пуствет на глазох, но патронов все равно хватит до конца жизни. Враги прячутся за стены и под стопы и, выбрасывая руку из-за укрытия, стреляют куда

Здесь можно выбить оружие у врага, прострелив ему кисть или

предпечье. В побую сегунау ножет пропетел самолет и разбочибеть касой-небув дом. Поуяти не умеет притать стрейфом. чераз всю утилу, но это способе н в одиному положеть целий полк немце. В тела зо утол дома дитися не одну минуту, путимет на перерестве— и поменная смерть, а брошенная гроната заставляет бойцев поиможети и оргат. Что это учето в то же время позаможеть и оргат. Что заможеть не то же в то же время по-инистично, но в то же время по-инистично, но в то же время по-инистично,

По соседству с "киношной реальностью" в Medal of Honor посепился и элемент мини-аркады, который в последнее время все больше и больше становится неотъемпемой чостью жанра 3D Action, B Medal of Honor он peaлизован блестяще. Если побег на джипе с отстрелом из пулемета грузовиков, доверху груженных фрицами, еще не поражает воображение, то разъезды по городу на угнанном King Tiger привели меня просто в детский восторг! Не нравится вот тот дом? Ах, так там еще и немец с фоустпатроном засел? Ну-ка, вдарь-ко ему из главного орудия!.. Дом медпенно обваливается, поднимая клубы пыли, а злосчастный фриц вылетает из окна, дрыгая всеми оставшимися конечностями! Бесполобно.

# Спасибо

за историю

В оттичне от сценористов Return to Costle Wolfenstein (что поврета», от развений с ним и убремы, ребята из 2015 не позветиен с себе постотком сольно оброшеться с историей, вазе за основу сожето почисты ревельные фоотки, о отчости гренияти разработников Сомпаподът. Если созвучить, то выйдет примерно ссемори, верей с постотком сожом деле не было, но если бы било, то было бы менено той? И било, то было бы менено той? И





в самом деле, что, поводов мало для проведения сверхсекретной операции? Зачем прилумывать ерунду про всяких убер зольдатен, когда можно взять за основу сюжета обычный King Tiger?.. Так, что нам о нем известно? Правильно, только то, что это крутой тонк массовое производство которого немцы так и не смогли наладить по той простой причине, что проиграпи войну. А что про него быпо известно по начала произволства? Ничего. Так почему бы тогда не сделать миссию про то, как наш бравый лейтенант Пауэлл вырезает особняк, нашпигованный фоицоми высшего пивизионо и под конец кродет чертежи этого самого "Коропевского тигра"? Толково и со вкусом...

Поклонников оружия времен Второй мировой игра порадует калественными и петапьными нодепями и прекрасной озвучкой всех стволов. Копьт, томпсон, гаранд и даже шмайссер (представленный в RtCW в виде непонятной жепезной сардельки) вытядят здесь на пять с плюсом! A каковы они в деле!.. Каждое оружие со своим собственным характером -- одно быстро "уводит\*, у другого кучность стрельбы заметно меньше... Не то чтобы в других играх такого не было, просто в Medal of Honor контраст между разными пушками прослеживается гораздо четче. Еще раз — браво!

# Панорама битвы

Красота графики Medal of Нопог не в отдельно взятой модельке фрица, текстурах или попигонах — а в действии. В отпичной анимации, великолепном дизайне уровней, невероятных скриптох. которые все вместе и создают это действие. Завораживают и врезаются в память именно различные сцены боя. Не графика сама по себе — ее воспринимовшь кок должное. Просто как реализацию замысла. Да, неспроста большую часть команды 2015 составляют дизайнеры и аниматоры...

Престарелый движок Q3 умело скрывает свой возраст и дефекты, особенно если вспомнить о его тотальных проблемах с открытыми пространствами с которыми в Medal of Honor. как вы уже поняли, все в полном порядке. Не знаю, каким макаром разработчики модифицировали детище Кармака, но уровни здесь просто гигантских размеров (RtCW обзавидовался бы), а открытые пространства составляют большую их часть. Конечно, системные требования дают о себе знать, но именно ради таких игр люди идут на апгрейд

38VK - 3TO TO 3G UTO DOSDO ботчикам можно было бы поставить помятник, сделой они хотя бы намек на объемность оного. Отсутствие ЕАХ или доже простого Dolby Surround просто убивает. Это в наше-то время? И притом, что звук записывался не где-нибудь, а в студии EALA (DreamWorks Interactive)!.. И все же работа достойна всяческих похвал. Отдельный "голос" для каждой пушки, потрясающая озвучка сцены высадки в Нормандии (это надо слышаты), настоящая немецкая речь... Помнится, когда RtCW только вышел, в его адрес обрушились упреки, что немцы там разговаривают на английском, хоть и с акцентом. Возможно, в "Вупьфв" это было и некритично, но немецкоя речь в Medal of Honor - полноценнов часть атмосферы игры, атмосфепы битвы

Музыка токже достойна всяческих похвал. Настоящий голливудский саундтрек, записанный, кстати, не каким-нибудь самоучкой на SB Livel, а сиэтлским симфоническим оркестром. Эти ребята, конечно, не так круты, как московский симфонический в Outcast, но со своей роботой справились отлично. Если для Medal of Honor и можно написать нечто более подходящее, то звучать оно все равно будет примерно так же. Музыка при отдельном прослушивании воспринимается именно кок саундтрек к фильму, не к игре.

Для игры в Medal of Honor не нужно других мотивов, кроме кай-





фа от ошушения, что это фил котором ты - главный герой. Доже пройдя ее насквозь, хочется переиграть отдельные, особо запомнившиеся эпизоды. Через некоторое время вы поймете, что secureğunneğ Medal of Honor это один большой, отлично написанный скрипт. Высадка в Нормандии уже не покажется вам такой впечатляющей, как поныше, Но это будет потом. Сначала вы этого просто не зометите. Сначапа будет действие.

K Medal of Honor HERISS OTHOCHTICS DOSнодушно, так же как нельзя относиться равнодушно и к Max Payne. Эти игры стоят особняком от прочих. Мы проходим их один роз. но они надолго остаются в нашей памяти. Вероятно, МоН станет той чертой, за которой нам уже просто нодоест отстреливать топпы фрицев. Когда тема розроботона до идеала - она теряет свою акту-ORKHOCTI III



фильме. Ега прахаждение можно записать на кассету и сматреть как классный баевик.

Новый командно-тактический шутер



- Захватывающий сюжет
- 10 сюжетно связанных миссин
- Самое современное вооружение
- Карты для многопользовательских баталий
- Новая миссия "Lone Wolf" Одинокий Волк
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры

# ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудие без границ

# Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение Япною» обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как онег на голову - теперь новый, смертельно спасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди....

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!

# Минимальные системные требования:

and the coop of the party of the state of the party of th

имбо Pontium 233MMX с аппаратным усиороннями, 28 Майл ОЗИ МУ Mindrous 95 196, МН С ОтветиХ 6 // или вышь. DirectX 6.0-созместимая 20 выворожеть 6 кт, 500 Майл сообозного пространства на диске, доголитительно 100 Майл свобозного пространства на перванению диска для соорестного размешения сват-файла, Direct 30-со-оветитивая выговората, 4-скоростийрост 30-со-оветитивая выговората, 4-скоростий-0-С-РОМ, Microsoft DirectSund 6.0-совисстимая.

издательство **M**edia<mark>2000</mark>







Все права защищены © Media 2000 Copyright. По всем вопросам оптовых продаж и сотружичноства обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

аказ диское по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru юставка по Москее - бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

Пятнистая Рысявка (Rysiavka@hotmail.com)

# DARKENED (KYC



"М кого для конорым!"— мрочно проборноголо в ківестную реакомкую фрозу, узков, что кменко рексоммые рокаж неля в оскору мунь Derkened Skye. Прождо, не "Пистоко", о конфет "Сактих". Но весморы но токое пятко по родосновной, игро оскозолось заполе достойной. Перед коми предста оплетитный и прививестельный, кок то сомое конфетнов упоковко, фэнтезийный боевых с вядком от третего лице.

Лодно слепленноя рыжеволосоя деянчы фигурко с окраговать в нужных местох, привтов глюзу с любого рокурсо, клюским грофико с омимощей, ромособразиме еейзожи, ромующек слух ритимчем музыко — словом, в тлу упоковку глюзу оставнуть привтись. А зоглявнуть еринтись. А зоглявнуть еринтись. А зоглявнуть еринтись об привтиее было обноружить том достойный геймлеві. Но довойте обо всем по порядку.

# За радугой фруктовых ароматов

Зпобный чародей Некрос примерам примерам по помощью украденной мален. Наша герония потерявшая родителей девушко Собая — должно пройти пять миров, разыскоть в них призмы и с помощью маминого амулето и магических конфет Skilles вернуть миру волшебство радуги фруктовых оромотов.

Игра почновется с того, что, учас нейо, подобно Аниев, геночная туж в бадрой трукцай пускется на поческога на поческога на поческом приятоменья. Аналогия с "Анксой" усинявает-се, когда буказымы через три шого мы нотиксемся на небольшого горупа (Двока), кого да усину него та же — руководство на совяты. От участив в разборяток с монстрами хиграя творь бессовестно ужоливето.

Суть геймплея — последовательное прохождение уровней с собиронием на них оргефастов. Уровней в игре имеется порядка 30, причем есть среди них и сежретный. Особоя гордость разработчисов — напичесанный хитрыми головопомками "динамический" уровень. Перед Скойей

пройдут самые рознообразные пейзажи и ландшафты, относящиеся к пяти мирам — приветливые зеленые леса и суровые каменные осыпи, мрачные темные пещеры и готические средневековые замки, восточные пагоды с золотыми дроконами и реки расколенной лавы. Словом, все, что разработчики видели, слышали или даже придумали соми — всему нашлось место в игре. Правда, с открытыми пространствами в игре проблемы: Скайя бегоет в основном по "коридорам", текстуры на стенах которых изображают лес или скалы. Временами попадаются лужайки и прогалины, но все они не больше двадцати шагов в длину и ширину. Но приступов клаустрофобии, тем не менее, у меня не возникло, а играть было приятно еще и потому, чта благодаря такому "экономичному" подходу игра никогда не тормозит.

Заничательная экскурсия по скозочному миру сопровождается энфохомствому, как приятными, так и не очень. Серох волося, то сеть монстров, реушихся на свою беду поэнакомиться поблике с нашей Красной Пашечкой, в игре порявка попусотни видов — от орков до демонов с привидениями. На мнопк уровнях жизу-поживоют боссь (правда, поживают до поры). Основных способов борьбы с врагами два — физически-прикладной и конфетмо-ин-

# А кто с мечом на нас пойдет...

теллектуальный.

...тот по балде посохом или файерболом в глаз и получит! Изначально тероина владеет только физически-прикладным методом веденые бох, то есть может вполне физически приложить встреченных тварей по башке имеющейся у нее дровиной.

Крупногобаритные мищени проблем не вызывают — по проблем не вызывают — по проблем не вызывают — по поледевшь что ток, что эдок. А вот сомме триниплемент проблемой — по ним в поледет проблемой — по ним в поледет проблемой — по ним в поледет по только тогда, когда перестваяю центься (Кроме того, для комре того, бат ко

При этом игра абсолютно не кроможария. Немотря на отромное количество изинитожаемых монстров, ивсорубки с художественным разлегоннем кровавых ошметок вы не увидите. Бои проходят под веселенькую музыку, ритимичное "фить-фить" посохо и "бум-бум" гоблинской дубинки, потом гоблин падает, а над его аккуратненьким трупом (который через считанные мгновения испарится с пейзажа) появится симпотичный рубиновый цветочек, позволяющий восстановить героине подорванное здоровье. Перекошенная физиономия думовского вояки с синяком под нолитым кровью глазом — это не про Скайю. Правда, и эмоций у игрока такие бои вызывают не намного больше, чем управление теннисной ракеткой в каком-нибудь арканоиде

Второй способ борьбы с врагами — могический — нам предстоит освоить по ходу игры. По мере пролеижения сюжета Скайв будет пополнять инвентори разнопветными магическими комфатками, из которых и составляются зоклинания. Спеллов в игре около полутора десятков. Причем пользоваться ими придется активно - на пути нам встретятся твари, весьма устойчивые к физическому воздействию. Получающиеся заклинания связаны с цветом используемых конфет: ордижевая дает файербол, а сине-зеленая гамма позволяет морозить врагов. Чем больше конфет тем шире магические возможности героини

"Сказка "Красная шапачка" учит нас таму, чта валкам апасна разгулявать па лесу, где ани могут встратить мапаньких двеачек." Паххоаналитик Эрик Берн





# Не все кругом враги На пути к спосению мира де

вушке предстоит пообщоться с полусотней донельзя розговорчивых NPC. Ибо для англоязыч-THE WAY YOUR BY OUTTOROUGHUO ших одна из привлекательных сторон игры - юмористический треп героини со всеми встречными-поперечными, с приколами но тему все той же конфетной рекломы и прочей ихней попсы. Вполне занимательно. А если вы не успели понять, что нащебетало нашо милая девицо встречной зеленой жобе — откройте дневник, том все это нописано.

Кроме NPC и монстров, Скайе встретятся ездовые зверюги. Новой эту идею не назовешь лет так 15 назад, в одном из первых King's Quest, принцесса уже переплывала море в животе кита. В другом квесте той же серии некий принц летол на чудном создании - Коне Тьмы. И наконец, совсем недовно Алиса обрело крылья, взлетев на выпушенном ею на волю грифоне. Но менее привлекательной идея прирунения ездовых зверей от этого не становится — и приятно видеть Скойю в компании белой лошоди или могучей крылатой горгульи.

# Проще пареной репы? Разроботчики клятвенно обе-

щали, что все головоломки будут просты кок лесной орех. Увидев выходящего навстречу Скайе из леса очередного то ли орка, то ли волко с светящимся над головой квестовым предметом — ключом, я решила, что все действительно просто. Поэтому я просто не было готова к тому, с чем пришлось столкнуться дальше. Судите сами. Вот Скайя прибегает в деревню, где но недоступной высоте но дереве сидит орк и метко

стреляет в нее из лука. Что с ним пелоть — ясно сразу же: вместо фонтончика или статуи деревенскую площадь украшает здоровенная катапульта. Интересно то, что для наведения огрегата на цель (орка) девушке надо не крутить ручки, о толкать хреновину белром

Решение токово: нодо найти дерево около простронственного портало, достать отгуда творь, похожую на зайца, принести ее но рыночную площодь и поменять у большого зайцо на светящуюся рыбу, с рыбой вместо фокела (помните Гайбраща Трипвудо из Monkey Island 4?) пойти в пещеру, там при помощи детонирующей коменной руны взорвать коменный зовол, взять один из обломков, зорядить котопульту, сшибить орко с дерева, поднять выповшую из него записку с паролем и с ним пойти к искомой старушке. В самом деле, проще некудо

В дроконовой деревне, где текут павовые реки и на небесох горят оранжевые письмена, Скайе прилется ориентировоться по солнцам, чтобы найти последних обитотелей. Как говорят об этой загадке разработчики, "совсем кок в "Индионе Джонсе", только без песко!". А после того кок девушку выплюнет черепоха, ей надо добраться до берего и стрелять по кнопке на вершине утеса до тех пор, поко кнопка не ножмется и камни не посыплются, дав возможность героине продвинуться дальше. Кстоти, вам регулярно, если не сказать хронически, встречоются запрятанные в самых неудобоваримых местах кнопки, без нажатия которых невозможно пройти дольше Нопример, не найдя на верхней платформе кнопку, невозможно преодолеть огромную пропасть в поконии с зомком





# Не просто жить, но жить красиво!

С эстетической точки зрения игро производит суперприятное ощущение. Очень хороша анимация героини. Стандартный нобор телодвижений — бег, прыжки, стрейф — реолизован но ять. Плюс прекрасно анимированные персонажи, приятное освещение, тени, динамическая камера, хоро шая музыко. Dorkened Skye сделана с любовью - тем приятнее осознавоть, что

очень простое, хотя в той части, что коспется использовония квестовых предметов, о его интуитивности можно поспорить. Мое почти единственное критическое замечание по игре - хотелось бы иметь больше подсказок в адвенчурной части. А то поди догадайся, что катапульту толкать бедром

произвели ее но свет отечественные разработчи-

ки (см. титры)

# AAA

Darkened Skye - очень добротноя, производящоя прекрасное впечотление кок на первый, так и на третий взгляд игро. Только не поддавайтесь рекламе "Скиттлз" — если слишком увпечься конфетно-радужным солержимым Darkened Skye, по окончании игры может понадобиться помощь стоматолога!



Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

ЖАНР

PIII-500, 128M

32Mb 3D vck

Athlon 1GHz, 256Mb, GeForce



Всем известно, что любая самоя отстойноя оркадо на приставке гораздо играбольнее и продуманией отстойной оркоды но РС. Скожите, о что в таком случое будет, если это оркодо вовсе не из розрядо отстойных, о из число общепризнонных хнтов но PloyStation2 н Xbox? Лично я (думаю, кок и многие из вас) не ждал от Storfighter ничего особенного, тем более после череды недовинх "шедевров" по вселенной Star Wors, вроде Battle for Noboo или SW: Goloctic Battlegrounds, Что поделать, нгры по "Звездным Войнам" довно перешли нз розрядо элиты в розряд отбросов. Виною всему, конечно, неносытноя жадность LucosArts, которая зо последнне несколько лет ток подпортнло имидж "ЗВ", о зоодно н свой собственный, что дальше некудо. И уж не зною, то ли ребятом из LucasArts подобное положение дел просто нодоело, то ли нм кто-то сверху ностучол (ну, нопример, самый гловный и великий), но создоется такое впечатление (впрочем, весьмо хрупкое), что компьютерные "Звездные Войны" собироются вернуть себе былое величие.



Аркада

МУЛЬТИПЛЕЕР: нет

Мадотель: Lucos Arts Entertainment

Похожесть: Star Wars Rouge Squadron

Розработчик: Secret Level

# Предательство, бегство, битва...

Сихит Storfighter базируется, как это сейнос мадин, из Первом Этизаде 136° Не расство с фейными всеми зуртисе. Это и поинтие — по оригнилатныму сихиту, кое показывает практика, трудие сотверия чтосто удобевермие. Засел нет чадовешку уже по скамее помераре корпева Амерали и колитана Практи, станова и селиным разворения станова обращаето и станова поинти в поинти в поинти в померати в поинти в поинти в поинти в померати в поинти в поинти в поинти в померати в поинти в поинти в поинти в поинти в померати в поинти в

Сюжетная линия заявалия на несользких персомажи, за съторих им посчередно и играем. Все они чишти съон причини, чтобъв вступитъ в бонду зевадних пъртово и Томоститъ вездерси избължато притатом неконо, зоняте пиратотом интехнита, заявато зание войни протото вишеу объемне войни протото зание войни протото вишеу объемне войни протото зание войни протото зание зание войни протото зание зани

базы и грандиозная финальная битва. Впрочем, если копнуть поглубже, то всплывет следующая детапь: разработчики Starfighter просто взяли облик Первого Эпизода и втравили в него костяк сюжета первой трилогии. Пираты здесь не кто иные, как Повстанцы, Торговая Федерация - Империя, а финальная битва (как и в фильме, атака на центр управления дроилами) — уничтожение злешней Звезды Смерти. А главное - не сказать, что подобное сочетание Starfighter не к лицу. Наоборот - очень даже. Кроме прочего, изрядно отдает атмосферой первых трех фильмов.

# "Может, нас и мало, зато пушек у нас...!"

Кат вы уже дагадались, по жонру Staffighter не что иное, как орхада. Архады по "38" — депо вполне обычное, они выходили всегда, на протяжении всего существавения игровой индустрии, и, несомиенно, будут продолжать стопь увпекательное и прибъявное заинятие. Их всегда прибъявное заинятие. Их всегда

оттичало убожное качество исполнения и оттичный геймплей. Конечно, общая деградация игр по "38" коснупась и этого жовра (по мне так после Shadows othe Empire и Rouge Squadron инчего стоящего не появилось), по Startighter вполне можно назвать символом грязущей реабелитация марки.

Мы можем поиграть за троих из пяти главных героев. У каждого из них есть свой пичный корабль. Личные корабпи изрядно отпичаются один от другого по ТТХ. Каждый из них оборудован уникальным спецоружием. Один стрепяет торпедами, другой пегко снимает энергетические щиты больших кораблей, а у третьего есть мощные бомбы, выжигающие все на выбранном участке земли. Дизайн всех кораблей в игре -- ппод фантазии авторов. Исключение составляет пишь та техника, которая присутствовапа в фильме.

По поводу земли вы не ослышались — место действия все время переносится из космоса на поверхность планет и обратно. Ход миссий палностью дикту-

ние поставленных брифингом задач (например, вывод из петают вокруг просто стаями, тально (прям как в фильме). Покпонникам "звездновойновых" симупяторов (например, X-Wina или Tie Fighter) может показаться просто дикой ситуация, когда пятерка кораблей за пять минут выносит цепый звездный фпот. Но не будем забывать, что Starfighter — архада, а для аркады это впопне обычное депо. янно звучат в радиоэфире: "Может, нас и мапо, зато пушек у нас до хрена!"

Со временем задония становятся все спожнее. И если после первых миссий кажется, что игру можно пройти с поппинка, то ближе к середине эта иппюзия ичинает тоять, а к финапу ваше миение меняется на противопо-

Очень радует разнообразие игровых ситуаций, а самое главное — их масштабы. Чего только стоит прорыв через блокаду к Нобу - великолепнейшая, масштобная сцена с десятками крейсеров и целыми роями истребителей! Или взять хотя бы финальную "наземную" битву за Набу — куча танков Торговой Федерации, сотни истребителей и бомбардировщиков, необъятные земные пространства вокруг... Влечатляет

Как в любой классической приставочной аркаде, Starfighter лолно всяческих секретов и бонусов. Если удачно пройти черелу миссий, могут появиться новые коробли и уровни в режиме Bonus Mission. Поспелний включает несколько развлечений; тотальное мочипово с истребителями, практика по выведению из строя прицельным бомбометанием танков противника и даже высокоскоростные гонки ло узкому каньону (пломенный лривет тебе, Episode I Racerl) с другими игровыми лерсонажами! В дань доброй традиции, в качестве одного из бонусов предоставляется возможность полетать на личном корабле Дарт Моула. Это, конечно, не "Миллениум Хоук" Хана Соло, как в Rouge Sauadron, но тоже ничего.



### Звездные картинки

Графически Starfighter выглядит весьма и весьма достойно. Еще бы, ведь игра делалась лод PS2/Xboxl He AquaNox, конечканий не вызывает, так же как и эффекты - все в меру. Зото очень влечатляют текстуры: невероятно четкие, детализированные и яркие. Даже зеленая лоляна здесь выглядит как-то лоособенному, а бэкграунды кажутся объемными. При этом движок игры отлично олтимизирован - видимо, сказывается то, что игра разрабатывалась для Хьох. Игры на приставках вообще очень старательно олтимизируют, а от Хьох до РС, как вы знаете, один шаг. Словом, системные требования по нынешним временам невысоки, особенно если взглянуть на тот же

"Команч" Про звуковое оформление говорить нечего - "Звездные Войны" всегда и везде "Звездные Войны", независимо

от формы воллощения. А вот про музыку разрешите черкануть пару строк. Она, естественно, долностью позаимствована из фильма, однако есть одно больwoe "HO". Starfighter — лервая игра ло Первому Элизоду "Звездных Войн", в которой родной саундтрек пришелся к месту. И, что характерно, весь, а не только одна заглавная TeMO

лод желтой надли

сыо "Star Wars"

Starfighter столь же хорош, сколь и короток. Четырнадцать миссий пролетают как одна, дололнения надолго увлечь не могут, а мультиплеер разработчики отрезали еще на стадии вариан-

ных "Звездных Войн" можно счи тать временно восстановленной, но как там дальше будет — неизвестно. Все же теллится надежда на то, что Jedi Knight II будет не хуже своего предшественника, а через лару лет на нас свалится лоток шедевров былого размаха. Мой трезвый ум лодсказывает, что подобное вряд ли случится, но, как говорится, надежда умирает лоследней.



### Важнейшим из искусств... кино для разработчиков не

является. Нет, ролики здесь соми по себе не плохи - просто они не производят ровно никокого впечатления. Кстати, в роликах экшена вообще нет -только разговоры, а их разработчики влолне могли бы и на движке игры сделать. Скриптовые ролики в игре тоже присутствуют - весьма приятное зре-

но, но как минимум на уровне Comanche 4 Кстати, на сравнение с "Команчем" меня натолкнула одна из "планетарных" миссий игры — все прям точь-в-точь. И рябь на воде, и отражения кораблей... Правда, пролет через здешний бесподобный во всех отношениях водопад, заставляющий FPS уласть до критических показателей, сравнивать просто не с чем. Столь долго и вдохновенно я не любовался водоладом со времен Unreal! Молодцы. Летализация кораблей наре



# Motorace

Вышедший нескалька лет назад Мато Rocer, думою, зопамнился мнагим. Еще бы, ведь эта было первая атличкая во всех стисшениях оркада на тему матаганок! Большие скарасти, стличный геймплей, приятная графика и полное отсутствие дастайных конкурентав на рынке! Выпущенный на скарую руку сиквел стал полнейшим праволом, о пальма первенства перешло к Містокай с ее Matacrass Modness. Для рабаты над третьей

Microsaft с ee Matacrass Modness. Для рабаты над третьей частью сериаля, катарая, па зомыслу авторая, далжие была азнаменавать ега вазрождение, разробатчики из Delphine Software выделили гаразда бальше времени. И стаила так стараться?

# Современные иравы

Раиьше (давиым-давио) разработчики архадиых гонок пюбипи придумывать праствиькие предыстории для своих игр. Ну, чтоб не бездумна гоняпи, а как бы с топикай смысла. Памиится, смертельные гонки будущега в DeathTrack представали перед взором игрока ие как сборище тупоголовых Al-гоищиков с крутыми пушками иаперевес, а как полиоцениая всепениая с характериыми персанажами, имеющими свои уникальные предыстории, характеры и автамобили; в Test Drive мы гиапи через граиицы Штотов, чтобы первыми добраться до аслеппяющего салица Капифорнии; в МедаКасе быпи участииками самаго популяриого тепешоу будущего во главе с феиоменальным Лэнсом Бойпом и его миогочислениыми пышиогрудыми помощинцами; в Raad Rash оказывапись среди упичиых баид, разъезжающих на стапьиых каиях

Разработчики же современиых аркад почему-та ие утруждают себя созданием хотя бы простейших предысторий, ие говоря уже а проработке игровой вселениой. Так и с третьим Мота **Racer**. От абстрактиых гоиок на скоростиых мотациклох и кроссовых байках по экзотическим трассам на манер Вепикого Каиьоид или не менее великой Китайской Стены игра постепенно перешла к классическим копьцевым ганкам, кроссу и особо папупяриым иыие триапу и фристайпу.

# Неисповедимы пути разработчика

Строиние метоморнози произошин с гойминеем МК со времен первой чости. Если в МК 2 ровроботнике исце метопись и олной старони в другую (от своих идей к чуком), то в третвей части зависти. к Мойостая Мойовая возобладето и три третому 100 три троской, превставленных в игре, три откостся к к крассовому впоссу, а из двух ссоростики морматию гороро-







ИГРО ВЕРДИКТ МАНИЯ

ботан талька один — кольцевые

Первый режим, Ѕрееф, пеатлюгог плучаствоеть в кольцевых зоведах на скоростных мотоциялах. Ком име похадалок, солый проработанный режим игры. Интерьение трассы, адренолим, стружшейся изо всех синапсов, десятия праетоющих мимо сопервыхов (му, это если на базу) и постоянные выпелья за прадеяти трассы. На схазывается манотонность и адмобразимсть гоночных трасс — играть быстро модоеворя:

влечений физика игры. Триал может быть интервсен только в том случае, если присутствует проробатаннов физическая модель. Заметьте, не обязательно реалистичнов. Прорабатаннов, Ках, например, в Талу Нам/с Fro Skater или Маt Hoffman's BMX.

Четвертый па счету вариант развлечений под названием Freestyle опять-таки позаимствовон из Motocross Madness. Признаться, не самым удачным образам, хотя даже при этом он горазда интереснее предыдущих режимов для кроссового мотацикла. Суть - подпрыгнуть повыше, сделать какой-нибудь финт поизящнее и при этом не разбиться. Ассортимент разнообразных выкрутасов впечатляет не сильно, на способен увлечь игрока на какое-то время. Чтобы сделать хопашую трассу для этога режима, большога ума от дизайнеров не требуется, так что претензий нет.

Последний режим мог бы быть самым аппетитным в игре, не будь ан таким аднообразным. Думаю, его название (Traffic) гаворит са-



Fronce в игре. Ну правильно, Delphine Software у нас сто? французы. Соми тросси, естественно, с реолимым инчето общето не мимел; это безгратум быть ком нобит вскими вадумонными у вредные Оуществущими достоприменторительностями архитектуры. Ватинуя на свои сторые фотографии, сделаниве в этом славном городе, в суделением объерующе № 33 эносмые архини из современной очести Пасижка.

Зарисовка на тему

Грофически Mota Racer 3 выглядит... неоднозначно. Отличные модели мотоциклов (их, кстати, в игре целых 32 штуки) и гонщикав, достойная анимация движений, хорошо праработанные пейзажи трасс, великолепные эффекты... На в движении все это великолепие смотрится как-та криво. Нельзя объяснить почему, нужно самому увидеть, на кортинка вызывает эстетическую неприязнь. При просмотре отснятых скриншотов диву даешься: "Кросива, черт падери! И как я роньше не зомечал... Звук и музыка лично для меня

валаются асхиными критогария ми при оценке пробой игри. В Мою Racer 3 заук беден до неприяния — он простол некожой я в еще сночало удивился, почему это уфронцузов музако в устоновкох "по умолчанию" стоит в дво разо граже основного звука (обычно все нооборог), причем ток, что его проктически не специю.

Музыка, в отличие от звука, не вызывает никаких эмаций. Другими сповами, "па барабану" она. Прасто бумкает чта-та на фоне под стать мчащемуся полотну асфальта — и все. Впрачем, ничего другого для токой игры и не нужна.

Из разряда патенциальных конкурентов Matocrass Madness Moto Racer перешел в разряд неувачных падражателей. С весьма удачными прежними идеями Delphine фактически расстались, неудачно позаимствовав при этом чужие, а попытки соригинальничать ни к чему хорошему не привели. Более-менее играбельных режимов три, но вряд ли они смогут вас надолго увлечь. Паже с учетом наличия мультиплеера, котарый позволяет погонеть ввосьмером как па локалке, так и по Интернету (в параметрах гонщика есть даже такой пункт, как e-mail).

Тем не менее, Mota Racer 3 все же дастоин внимания среднестатистическага поклонника аркодных гонак, на чтобы всех играков — ни в коем разе. Редкая игра доживает да третьей части. Сдоется мне, для Mota Racer ифра 3 станет паследней. ■



вписываться в повораты. Трассы тоже сделаны крайне неудачно, результатам чего является тотальное столпотворение практически на каждом поварате.

Режим Trial призван внести талику оригинальности во весь праект и позволить разработчикам заявить: "мы - первые!". И вправду первые — тут уж не поспоришь. Талька вот создается впечатление, что режим сей делался по принципу "чтобы был". С одной стороны, присутствуют интересные конструкции (поясню для тех, кому это требуется: триал на байках - преодоление искусственных препятствий, представленных в виде разнаобразных конструкций), с другой — все та же неудобная камера и абсолютна неприспосабленная для сега вида размо за себя, ибо пасле The Need Far Speed траффиком и в Африке зовут ганки при интенсивном движении на дорогах. Все три трассы этого режима пролегают по улицам Парижа с просто сумасшедшими потаками автамобилей Огорчает лишь тат факт, что движение строго адностороннее (соседняя старона дораги отгорожена бетонными блоками, и автомобили на ней почему-то отсутствуют), а здешние водители постоянна перестраиваются из однаго ряда в другой. Вроде как сложность прохождения увеличивают. Я, конечно, знал, что Париж - город ненормальных водителей, но не до такой же степени! Кстати, выбор Парижа в качестве места проведения ганок не случаен, также кок и реклама EuroSport



Неудочного продолжения. Может быто доже, окончония некогдо отличной оркодной серии.

дождались?

30%

# TOOTON AHAPXII

две стороны одной медали

Соглосно закану Мура, вычислительная мащнасть кампьютврав удванвается каждые 18 мескнев. Каждая спедующая версия прадуктав Місrosoft работает в полтара раза медленией предмущей. С какай скарастью карпарация Місrasoft далжка выпускать навые версии, чтобы пользовотели не зометним вействия закалем Муса?

Юрий Нестеренко

Перед комы две стоты». Две зорисовки мошей с воми мелектой компьютерной жизим. Две стоты, которые но первый затилд инкок между собой не сказоны. Одноко, есни прикотреться, можно уловить тонкую свазь, но троин токих зыбких в ноше время понятий, кок соость и укажение к личности. К личности пользовотель, роспято го но криных прогроммох, к личности сободного прогроммисту, который выму дви ловирають среди опосных софтервых гигомгов, кстречо с которыми грозит неминуемой гибелью. Все это — мое личное видение тетущего положения дел (подмерсивнос) мое личное, о не менена естос журмонов. Вом решоть, пров з ими нет.

# **ЦЕНА КОМФОРТА**

Хотел я иедовно тряхнуть стариной и поиграть в Deus Ex. Хорошая, добротная во всех отиошениях игро. Лодно сколачено умелыми сценористоми, художникоми... но, к сожопеиию, не прогроммистами. Ибо тормозит в особо ответственные моменты, до и грузится долго. Не ток чтобы сильно тормозит, но все ровно роздрожоет. И это притом, что компьютер у меня совсем не слабый. А уж во времена этой игры о токой мошине мечтол кождый геймер. Очевидно, Deus Ex токже мечтол о токой мошине, ток кок но более слобых шел с явной неохотой. Что стоило сделоть эту хорошую игру еще лучше и потротить пору месяцев ио оптимизонию и поволю? Повпение со стороны издотеля? Желание разработчиков поскорее закончить все дела и veхоть ио Коноры? Об игрокох, кок обычно, никто не полумоп.

MS Word выпетел — не к добру. Пришлос превыдущий оброз теорой раз переве установать, и то-то глоков у моето компьютеро в дета, и то-то глоков у моето компьютеро в последнее время пребезилось. Столо быть, чадо Windows сностив. Вавы уж поптада целях отстин. Дегоралурет Нескоменно, дом этносом этот синдром. Впроемь, постепенной дегромик сейчост падвежиени е тотахо перединости и постепенной дегромик сейчост падвежиения от поточных почета до моленьям стологом дом ответьмих стологом

Лодно бы моленькие прогроммы, создоннае но коленке кусторями-одиночкоми, — им можно просятть многое. Но почему куриные прогроммы солидных компоний позволяют себе подобное хомство по стношению к пользовогелям — непоизтню. С их гисинстки-

ми сракоми розроботки и не менее гигонтским штотом прогроммистов... Стыдно, товорищи, стыдно. Интересноя ноблюдоется кортино. Чем компония больше и жирнее, тем глючнее у нее прогроммы. Господо с free-**WOГЕ, Г**И МОГУТ ВОМ ОПРЕДЕЛЕННО СКОЗОТЬ, ЧТО моленькие программки, создонные в условиях белых медведей и балалаек (вот стереотипый, выголно отличоются от своих не в меру больших и иоглых конкурентов нодежностью, стобильностью и удобством в роботе. И именио токие прогроммы становятся нородными. Доже если овтор программы потребует небольшую мзду зо свой скромный труд, в глубине души он сам понимает, что на особые доходы можно не россчитывоть. Умельцы быстро "растоможот" его прогромму, выложат на ворезные сайты, снабдят крякоми, приблизят к нороду.

Чем крупнее компония, чем блогоприятнее условия трудо, чем больше зорплото, тем ленивее разработчики. Впрочем, у токих империй, как Microsoft и иже с ними, процент прогроммистов в общем штоте сотрудников весьмо иевепик. Нынче провят бол менеджеры, огенты по продожом, рекломе, моркетингу, лизингу и еще черт-его-знает-чему. Впрочем, они не зря едят свой хлеб. В социольных усповиях строны, гле новые игры и прогроммы покупоют в суперморкетох норовне с зоронее иарезонной колбоской и чипсоми, подругому и быть не может. Покупателя должно привлечь яркоя, броскоя упоковко, цветистые слоганы и цветостые буклеты. Обертко, а не содержоние, оценивоется в первую очередь. А рядом лежит белоя зомызганная каробочка с напечатанным но туалетной бумоге руковолством по эксплуатации и блестиции лиском... Нодпись но коробке "Текстовый проК сохолению, это удручающие кортиноскоро придет к нам. Мы смерионизируемси, погласоныу, еще мехоти, каредко поллядысонных, 9 этом году. "Нескомой гдействительноне отстоет от Боров, его сихным покупают. Покупают, потому что его пивинали стоит готил переметрите на другую сторогу. Все мы скоро окажикая том, зо бугром. Но что тогдо останется двеся.

 сцено. Группо чокнутых праграммистав и сумасшелших дизойнерав вояет высококачественное трехмерное со стереозвукам действа, длящееся минутоми, доже чосами, и вольгатно размещающееся на дискете. Чакнутые программисты применяют не менее чокнутые олгаритмы кампрессии донных, абработки трехмернай грофики и эффектов, хранения стерво. В итоге попучается НЕЧТО. Приведу пример. Но нашем диске вы легко найдете небольшую демо-сценку (mesho.com). Она в течение пачти десяти минут деманстрирует давольно красивые трехмерные эффекты, дастайные тысяч папигонов, тронсформирующиеся друг в друго 3D-объекты и т.д. Размер этай дема-сцены — 4 кб. Для не-программисто эта цифра, вазможна, не столь впечотляюшов. Поясню: 4 кб — эта примерна адно А4 страница текста. Тачнее, дваичных кодав. Одно строницо - и десять минут первокласснога трехмерного шоу. Воистину чорадеи эти демомейкеры! Теперь представьте себе, чта была бы, возьмись эти люди зо нописание игр, а тем балее - апероцианных систем. Прогресс останавился бы. Зочем нужны Пентиумы 4, всли на ношем родном Pentium II 266 спокайно пойдут новейшие и навораченнейшие игом и сомые коутые апероцианные системы. Паэтому и не допускоют демамейкеров до нописания операционных систем. Баятся. Боятся производители новомаднаго железо кому она тагдо нужна будет? Боятся праиз-

водители операционных систем. До и соми демомейкеры баятся: "Как это мы будем не ваять демия, о эотнемотися кокоминта операционными системомий Но кай изки эта нух-ной". А покудо держится токос ситуоция, все враде бы довольны. Все — толька не мы с воми. А мы с воми. А мы с воми. А мы с вофотом зонномоются корпаративные ле-

# НА ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

Есть токое компьютерное саобщество розработчикав прогромм и игр - Ореп Source. Сабственна, никакай оргонизоции ипи движения с токим нозвонием не существует. Терминам Open Saurce абазночоются все праекты (праграммы, игры, компоненты, бибпиотеки и т.д.), имеющие открытый исходный код и абычно распростроняемые бесплатно или условно-бесплатно (хотя есть и коммерческие Орел Saurce проекты). Пад таким сухим и емким апределением скрывоется грамолноя неглосная аргонизация свабадных программистав (и не толька), стовящих но первый план не толька личную выгоду, но и взоималомощь, взоимовыручку — те кочество, катарые, казапось бы, утеряны в современнам абществе. Думою, не ошибусь, если скажу, чта числа свободных программистов переволивает зо миллиан. Они абъединяются, саабщо саздают программы или игры, саобща их тестируют, о патам бесплатно выкладывоют на всвабщее обазрение. Большоя часть freeware праграмм и игр, которые вы видели, нописаны именна ими. Чта скрывоется за терминам "исходный код"? Эта все ресурсы и все исхадные тексты прогроммных модулей, из котарых в працессе компипяции папучоется программа. Открытые исхадные кали программ выкладывоются программистоми в Интернет. Существуют сотни Интернет-ресурсов, с которых пюбой жепоющий может бесплотно попучить исходники тех или иных прагромм и игр. Имея исхадные коды прогроммы, можна делоть с ней все что угодна. Изучая их, начинающие программисты приобретают новыки роцианольнога программировония, узноют интересные и палезные апгоритмы, каторые впаследствии магут

саконамить десятки чосав нопряженной работы. Пользоваться чужеми отгоритисми заресь не сичтоега зазраним. Болев таго, нописов озгору программы, вы новерняха получ чете детольне и ичерпивовощею ответы но все вопросы. Единственное, что здесь презыпраграмисты в сисшке Абрий Объзгательно праграмисты в сисшке Абрий Объзгательно мов и компанентов с обязотельным укозонимов и компанентов с обязотельным укозонины автоствах.

Чак бати бы современные прогромметрь бою Оряп Source Это велиясы выгаю для навежно, гронцкозный уз для продвенутах и подвебежно мостерогая для гронцко В сети вы лего нобреге предготительство тъски съобраза, траносто, так изи начине меноших съобразах предеста, так изи начине меноших съобразах на съорраза възгаждателно тъски зароразах и на същенних великсипельным идеяим, с гронорими объщения и надеждой свернуть горя (и это харошой), и сомое гланое, с редпъзай возможноство это сделоть. На тових подях и держится современный праголимисторий мости

Существует несколько крупных правктов, объединяющих Open Saurce прагроммистав. Примером мажет служить SaurceFarge — громодный прогроммистский портол, объединяющий сатни разработчикав. Он предоставляет всем жепоющим свобадную зану для размещения сойтов и паддерживоет замечательную анпойновую систему савместной работы, когдо программисты, живущие в разных уголкох мира, магут совместна разробатывоть бальшие и слажные проекты без всяких проблем с общением, сагласованием изменений и синхронизоцией прогроммных модулей (это системо называется CVS). В ромкох SaurceFarge существует мнажество конференций, посвященных кок общим вопрасам,





ток и конкретным проектом. Любой может попросить здесь помощь и никогдо не полу-

чит отказа. Open Source — уникальное социольное явление. С одной стороны, его никто не создавал. Оно возникло само по себе, и задопго до появления Интернета. Интернет пишь облегчил общение и поддержку проектов. Программисты всегда тянулись друг к другу, стремипись объединиться, создоть свои сообщества, о компании, в которых они роботопи, стремились их разъединить. Понять это можно — в среде Open Source ни одно идея, ии один уникольный олгоритм не пробудет долго в тойне. Если он попезен и иужен, ои в короткие строки станет достоянием общественности. Компониям это не иравилось, ведь многие их "эксклюзивные" и "уникольные" идеи и проекты плавно вытекспи из плотно закрытых ворот фирмы но волю. Сейчас Ореп Source кок никогдо подвергается наподком со стороны крупных компоний, но уже по другой причине. Они не могут поиять, как можно трудиться и не получать за это деиег. И их это страшит. Программы, разроботанные в среде Open Source, всегда оказыволись гороздо удобнее, функционольнее и иодежиее, чем их корпоративные аналоги. Флогмоны Open Source с нетерпением ждут того дня, когдо откроются все исходиые коды, излечатся все боги, и все программисты миро объединятся под единым лозунгом "Свобода!". Корпорации ждут не дождутся того дия, когда последиий оплот Open Source рухиет под иопором зепеного змия - доплоро. Самым ярым противником Open Source стоиовится присиопамятная Microsoft. За последние пять лет маркетологи и юристы Microsoft как только не изпекались иол ПО с открытым исходным кодом; и в грязь втаптывали, и всякими словоми нехорошими клеймипи. Дошло до того, что в ряде официольных зоявлений (в том числе в лицензиоином сотошении к одной из их прогромм) Microsoft приравнивает Open Source программы чу ли не к вирусам. Большие шишки наперебой заявляют, что Open Source подрывоет сому

осная усщветвования ПО, что это глубохо онтисошкольное вяление, чуть ли не Всеобщоя Прогроммноя Анархия. Еще бы, евдь Орея Боигсе проекты уже сумели иногима видным компочимя прищемить мегсо место. Им следоволо бы подумать о положительных сторном Орея Боигсе, прежде чем кидоться осхорбительными обвинениями. А положительных столом следы мито.

Это ие порадокс: открытое ПО действительно может быть вполне коммерческим. Те-DRETCE TOTILED OTHIC AS TORY OCHOBRANY KONTIRD. ций: доступность (в смысле бесплатность). А все остольные очевидные достоинство перед классической схемой "закрытой" разработки остаются; прозрочность проекто но всех стадиях розроботки и возможность легкой и безболезненной модификации как но стодии разработки, так и в конечном продукте. Как правило, разроботка открытого ПО для закозчика гораздо дешевле, а для разроботчика гораздо проше, чем розроботко "под ключ". Благодаря прозрочности всех стодий розработки зокозчик может попросить испровить или дополнить что-то уже на ранних стадиях, о розроботчик - мгновенно среагировать но эту просьбу. А как это было раньше? Розроботчик трудился "в поте лица" в течение нескольких месяцев, а то и лет, изредка устраивал для заказчико "шомонство с бубнами", покозывоя несомненные преимущество своей программы. После окончония разработок (если они вообще когдо-нибудь кончопись, иногдо разработчик просто тянул из заказчика пеньги) заказчик наконеи-то получал свою программу и хватался за голову: глюки и баги пезут изо всех щелей, программа абсолютио неудобно и не приспособлена к требуемым задачам, и вообще он ие это заказывал. Попучалось "зокозчик говорил одно, о розроботчик услышал другов". Прогроммо отпровлялось но дороботку (сопровождаемую дополнительными финонсовыми издержкоми со стороны заказчика), снова "шаманства с бубнами", снова тюки, баги, снова доработка... ну и так далее, покудо у заказчика не попапось терпение. С Ореп Source такого инкогдо бы не случилось. Увидев молейшие отклонения программы от нормы, заказчик вносит определенные поправки и коррективы в проект, о розработчик мгновенно претворяет их в жизнь. К коицу недолгого сроко розработки закозчик получает надежиую и функциональную, удобную, как домашние тапочки, программу, "зоточенную" под его нужды и вкусы. И все довольны

Знаете, какая сомая интересноя чость любой программы? Ее лицензия. Не верите? А вы хоть роз читоли? А, с нетерпением жали на кнопку "Далее" и даже не удостаивали лицензиониое соглошение взглядом? Ну и нопросно. Там столько интересного можно обнаружиты Ради интереса последние дво месяца читал от начала до конца лицензионные соглашения всех устанавливаемых програми. Уже набралось столько опусов, что этого хвотит но отдельную постоянную рубрику в "Мании". К сожапению, гловвред мне токого безоброзия не позволит, поэтому поверьте на слово: лицензионные соглашения большинства программ — это квинтэссенции тупости их разработчиков и издателей. Такое написать - надо еще очень постораться! Самыми интересными и оригинальными, как всегдо, окозолись лицензионные соглошения

### Open Source в Интернете

- www.opennet.ru русский центр Ореп Source.
- www.linux.com официольный сойт всех Линукс-дистрибутивов.
- 3) http://sourceforge.net система поддержки и координации Open Source проектов.
  4) www.osdn.com системо поддержки совместных розработок.
- 5) http://freshmeat.net громадный архив для всех программистов Open Source.
- 6) http://slashcode.com еще одно сообщество разработчиков открытого ПО.

Erio Orano

# Проект GLScene

Не могу увраила се и тою, чобы из расседать об одинем образовать образовать образовать договарь развивают и мобироет селе уже третий год, и который оченновах к элекричень. Рече мудет об СБселе — учиверовынов беспотном грофическом (и не только) 30-даяхок для върработки программ и игр под Делефи. Нома провет Мойк Лише, одиков потом он отошел от дел, перевая берази правления эрвигу бразих у Онн боя ше до СБСеле правили: сбе в розработем мистих полутириих проторым и мотомочения пределать и возможностих подвератот к томы то желанеском науструм, ког. Интей Статовать образовать образовать доставления образовать образовать и статовать образовать обр

CLScene is an OpenGL based 3D bbray for Delphi. It provides visual

GLScene is an OpenGL based 3D library for Delphi. It provides visual components and objects allowing description and rendering of 3D scenes in an easy, no hassle, yet powerfull manner.

Go to elscene, org for more details.

граммету, а исстанцие время или проектом исстаните работего коло время том регорматиле, а рамке от ревенени — еще сотля. Нескотря на то, что финальной версии GLScene вишя не создали, движок уже используется в нессиольки программеть и разрабатываемых в денный момент играх. GLScene уже оброс разра, утити и примонее, редистром, моделей, урожные, релефов и т.д. Проект подверхноегого обществом SourceForge и розрабатывается в этом СУS. Проект различного структурного и объектно-оренентрованного порторминурование обращиванный сиб проект Литуфення грамотного структурного и объектно-оренентрованного порторминурование, обращиванный сиб проект Литуфення грамотного структурного и объектно-оренентрованного порторминурование, обращиванный сиб проект Литу-

от Містоковії. В превисповин к одному на сложи предутам Містокії запершеня тем откользювання созместно с потенциально внурсими можно в первую очерваю отнести программи содові Містокії і в частности, Мінтоми с его СОМ-оритентуровії Один МЗ Чвив Вавіс для приложенній чего стоит. То вове простог рассоданк этиму запершення заперанерусові Да уж., чичет гразроботнями изаротиться, имеет гразроботнями изаротиться.

Кстоли, а иск обстоит дело с пеценовыми орев Source продуктов Гокрадо лучив. Несмотря на то, что большинство откритого ПО беспистание, без пеценания обойтись мелаз. Но разработички Орев Source проектов не столи городить мистотомых с леценаниемых монстров, а разработали нексолько глобальных форм лещена-значих соглащений, гомы обрезом, при установке откритого ПО вы ужидите лешь скиму на форму лещения ими хорошо знакомые строих. Сомыми полутирымим лиценарими Орев Source sanerors GAI UGeneral Public Lecense и Mozillo Public Lecense. Вот некоторие основныем пункты этих пищев.

1. Свободное распространение. Открытое ПО может свободно роспространяться как отдельно, так и в саставе другого открытого или зокрытого ПО. В составе закрытого ПО открытое ПО должно распространяться откоыто.

2. Исходный код. Любое откритое ПО должно роспространться вместе с полним исходним кодом и полними или огроиченным всломостранными ресурскоми. Любой человек может кох угодно изменять или совертивентовного откритое ПО, о также роспространны измененое откритое ПО с обязательными сохраневими измененоемы откритое ПО с обязательными сохраневими измененоемы откритое под току ограными сохраневими измененое откритое ПО не может стата экспрами.

 Лицензия на открытое ПО не может дискримииировать отдельное лицо или группу лиц по любым признакам.

4. Любой человек может использовать отчелое ПО в любых целях и в любых областях человеческой деятельности, если это не противоречит пунктам данного лицензионного соглашения. [Обратите внимание на этот пункт — в любых целях]

 Лицензия на открытое ПО не должна включать запрещения совместного использования любого другого ПО, как открытого, так

и закрытого. [Именно эту международную норму нарушает Microsoft.]

Как видите — это самоя открытая и самоя либеральная лицензия из всех, что когда-либо рождал род людской.

Вот мы и подошли к самьму интервесному и волнующему феномену открытого ПО. Итол, пристовытесь: открытое ПО удобно, нодекно и простически безглючию. Если кокое либо открытое ПО черобно, нечарежно или плоно, но все вще кому-то иухию, то вскоре оно стонет удобным, надежным и приктически безглючным. Это аксеном. Это Великий Заком Орел Source.

Как так получоется? Да очень просто. Допустим, программист задумал проект интересной игры, например, небольшого варгейма. Он иачинает проект, и когда понимает, что иачало хорошее, выкладывает описание проекта на каком-нибудь общественном Орел Source ресурсе. Это сразу же привлекает многочисленных программистов/любителей стратегий. Пока нет демо-версии, на почтовый ящик программиста начинают сыпаться различные предложения/советы по побавлению к проекту новых фишек, модификации идей и концепций и т.д. Естественно, многое из этого отсеивается, но и миогое программист принимает к сведению. В результате проект обрастает деталями и подробностями. Вскоре программист выкладывает на всеобщее обозрение демо-версию, и тут для него начинается ад. На него сваливается еще больше одобрений/негодований/советов, а также предложения сотен программистов о помощи. В результате программист решает начать открытую разработку, выкладывает исходники игры на свой сайт и создает .plan файл. С этого момента ои может быть уверен, что больше половины работы за него сделают другие. Ои руководит потоками разработки, принимает исправлениые или оптимизированные варианты разных частей игры, пишет дополнительиые модули и т.д. Естественно, все желающие могут свободно скачать игру на всех стадиях разработки. Если кому-то что-то ие нравится, если кто-то хочет что-то предложить, ои пишет об этом автору проекта, тот соглашается или не соглашается, выносит вопрос на обсуждение в форум, разгораются дебаты в чате. В результате принимается единственно

верное и устраивающее всех решение. Если кто-то обнаружил в игре глюк нли ошибку, олеть же мемелленно сообщает об этом автору, и ошибка общими усилиями быстро исправляется. Бывает, что совершенно посторонние, но заинтересовавшиеся проектом люди присылают целые модули, которые автор сразу подключает к программе. Это характерно даже не для программ, а для компонентов, то есть для вспомогательных библиотек, на основе которых создаются программы и игры. Если программист создает игру на основе чужого компонента или компонентов, то в ее разработке могут принять участив и сами авторы компонентов. В обратиом порядке, если программист в процессе разработки столкнулся с ошибкой в чужом модуле, он смело может написать автору этого модуля, и ошибка в кратчайшие сроки будет исправлена. Посетители и участники проекта разносят информацию о нем по всей Сети, обеспечивая сомую авторитетную и действенную рекламу. К концу разработки хороший проект становится известным повсеместно, в его разработке принимают участие сотни программистов, художников, дизайнеров и специалистов всех нужных профессий (хотя наначально проект создавал один человек либо горстка энтузиастов), его с нетерпением ждут тысячи, даже десятки и сотни тысяч человек, он приобретает славу и популярность, а его первоначальные авторы превозносятся людской молвой до небес. В итоге лолучается качественный, добротный, вылизанный от глюков и недороботок, удобный и надежный продукт, который к тому же хорошо разрекламирован. И это с минимумом усилий со стороны его авторов

Это не скозка. Такое путь любой маломольски полезной прогроммы, игры или комповета, если они избрали типол лицеизии Орея боигсе. Открытый исходный код — поисстине воллощение чдей коммунизма сообщество свободных разроботчиков. Сейчас с определению стью можно сказать: за Орея Source булукра

P.S. Но компокте номи выложено несколь ко прогромм, создонных прогроммистоми демо-сцены. Упомянутоя по тексту mesho.com и еще порочко. Посмотрите но досуте.





Nazgool (nazgooi@igromania.ru) Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

# ОРУЖИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

# **УБИВАТЬ**

ПИСТОЛЕТЫ

Что мы даповы, когдо собыравьног вывесте? До из оружия стрелявы! Их кокото? Из самого крутого, правывнутого, сверкоющего на солина сверкоющего на солина сверкоющего на солина сверкоющего из солина предуставуем сметре и возникает — повяляется другой: "А кто идет ставить бутылку "Киниского" но отнемой рубое "Сегодия — солимя проворный то

Страшно правдставить, что сталодс, бы с компьютернимы игроми, не приявумой чиловес оружем. Ожило бессилению спарить, ког, да и зачим оно — оружем — появилось. Можно выссозиамот, сотим разных противо-положных суждений. Но история "полив для меточно и стальной мум" хот тя и зачимоет всего-то тройку сталелий, но веталений на саром тути претерелен омисожеть. Оми — не историим Нос изтерелог другие моженть. Но стоадал ладей, а Колат уровням их в провож... Сегодия нош разго-вор — об оружить в компьютерных игрох.

# Пиф-паф, ой-ой-ой, застрелился мой герой...

Для чего бы не служило оружие в играх, — для осуществления клаборных плонов или зомыслов о мировом господстве, для сомообороны, для носождения эло и хосоо или добро и порядко, — но присустаует оно в игрох повсеместно. Нопрявляе помять, вспомните. Можете новогъ хотя бы дожину игр, де бы стаот но фитурировов в том или ином вщае?

Квети. Позалы. Но в кветок — исхоно мирком хюгре — орухие встренотк. Дю нозали пробл соврают некоторую допо менигоряных встренотк. Дю нозали пробл соврают некоторую допо менигоряных Шутерий Үже сомо нозвоние несет в себе кротиви и покомчиный ответ. Ктото вспомит стротели. Не всю, отдельные знежителы. Но побею провем нозідекто колючене. № СРЗ И ноже ст? ушил. С. Оружев приустрег ет везам. Кок истично благочествий червь, оно подточногот игровие дики: ум. проников в сомум, сохолось, бим невиные вирутоливие развичением.

Зочем холовстка — мы все не протев. Кого говоримол один небезызвестный влем; - не протев Нопротев, в зовсе не протев, внортоен, в на полностью за...\*. Имогое и нос никогда в хозым тох и не в озымут "пушку в руки. И не масе, боже утост. Но в игрох. — вед, в них все не мостовим лето протеву быть в уста громича зоговского зарож но 2 Тут мы можем лето перейты в русто громича зоговского зарож но 2 Тут мы мозим лето перейты в уста громича зоговского зарож но 2 Тут мы мотум, не роз лодиномым на стронномым курнопа, по тощие в себе выше, немога зогодах и поводах рат повторного обсуждения, имеют к предметум усменти поводах в уста поведу в повторного обсуждения, имеют к предметум усменти поведу в повторного обсуждения, имеют к предме-

Договоримся об объективизме. Довойте взглянем на оружие ток, как частвене рассмотривоет кортину в музее, не думо бо истории переживоний ее овторо и о порыее думи, родиншей на свет шедеры. Кортины вызывают в созерцителях чувства, но у кождого они свои. И в этом прелесть искусства

### Эпоха за эпохой

Розвитие оружив многие ученые делят но эпори. Розвите исторния вывелято розвите количество эпох. Кождый ученый мух хочет внести свою лепту в повествование. Жаль, что порой это сомал лепто — лишь способ показоть себя, о не донести провау до читотелей. Там не менее, во многом колителем пыльмых фонимого сохратся. Мто же коссется компьютерных игр, то сомыми популярными являются три эпохи розвития оружия. Первая — средневековье. Стопанають с нии, чоще всего приходита вспоимають о героизмие, полее, доблести н. и. и сказке. Подовляющие чость всех "средневежном" событий восов не средневежноме, о фитажниче С лектой и поразительно тапонтлиевой руки двидими. Толичено (и его последовотелей) ми попадаем в мирь, козолось бы толосы челоене смени, и по при этом столь незнокомий. В нем выигрывает тот, у кого в комонде больше ночнающих и развивающикот клопотите. Кок торком шутити мож дей ночнающих и развивающикот клопотите. Кок торком шутити мож дей сели бы Boldur's Gotel 3 все же вышел, то герою подобоющего уровие (окото — и подумента от строшно) приншось бы довать в руки оружие окособностью убявать всех три раза в день... Эту эпоху мы пропустых. Так что соех желяющие постушить притут о мене Элекцион Порсияе, вкожовнном Телхором из Ноградо, или скозоние о том, кок, почему и из чего был сдепом Скорбь причеми Инвели, упуской немыто подраждут.

Это пяшь авис, сомов роние стави, сомоя первох чость ронию отод, насволения "Москтом бумать Тря вермения меют совершенство", Помино того, никомо проблем с полутирностью в среве розроботников нет нем у ремения, которот пока четь бумание Сомое повородное поле дви вольных экспериментов. Сеобадный полет фонтозии — и чем допше от ноставция о времени, тем легие и "нобремененней" стоематься и Вто кой сигуоции розроботим зопроста может поджинить себе все — от физика за истории. А комой простор попривенот на получение вооруженый.

Кстоти, среди игр существуют гибриды, содержощие в себе смесь современной техники и футуристических технологий. Half-Ufe, Fallout, Deus Б.... К тому же уже можно говорить о существовонии фэнтези-технологических моделей. Кок, мопример, в Агсолит.

Евриственным, что остоятся овтору в пицу для розмицлений, основояниях на реалиных фосток, тох уго времи нестоящие, инсигим вырагие, са скучным. Но вадь реальность прекросно там, что ем можно "потроготь зо хобры". Вускти настоящего выка, о не довиться сурростивымой -петкоми алкогольного нолитко, блоготворно влинающими не сосуды. И потоворить о реальных ствологь, о не о концептоми.

# **Часть силы той, что без числа... Творит добро, всему желая зла**

Чем вершияти свои двог сомме полутярные, современные, провитыме и исключительно политкоррентиве этколоме герои груг В Зозмем изиболее известные и ноиболее роспростроненные в мире модел поружия. И россоотруми сомме стильные за ми, Е пушки", котором по-бой увсохоющий себя геймер должен этогь в лицо. Остоновиксе сегома только но исключають себя геймер должен этогь в пири. Остоновиксе сегома только но исключають себя геймер должен этогь в пири сому по только но постоятся у только но постоятся у только но потисовых сегом только но постоятся и только но по только п

Для упорядоченности спауует розделить все оружие из группы. Ночнем с овтомотическог инстолетов. Нет симсло с ойност эогруктов. Ночоперотивную помять устройством их роботи: несколько нонболее вожник моментов можно узиоти, прочитов разку "Кто есть тот в инер от ручних стволов", о подробности — из любой энциклопадни вооружений, которых немоло розвелось в Интернете.

Одним из сомых популярных пистолетов с автоматическим механизмом является продукт итольянской фирмы "Беретта". Он участвовол в конкурсе на лучшую боевую модель, устроенном министерством обо-



роны США, победитель которого принимался ио вооружение армией того же звездно-полосатого госудорства.

Теперь "Беретго" зонимается тем, что "полностью опроавшеет возложением на нее насужда" и используется военными частими Америям практически везде, — зодамнуя но пильмую полку сторий, но до умого потриотичный Coft 1911A1. Ток кок внешность "Беретги" теперь узноет доже молий ребеном (первое, что бросоется в полос, — выступоющая дульноя часты), то в ноше время редкий режиссер протустит возможность ею — внешностью — попользоватися. Гером фильми "Матряма" просто не выпусковя этот ствол на рук (в их положения оно и понятно). Игрория веже стром могля мизерель "Беретгу" в смуняторе киперо — Hilmon: Codenome 47. И в крововом шутере под чадевательско-жестчее комментория одного хоримаютненного перосложи, новерно, доличе-





Жереке "Бериты" — "Ковит 1911". На замом делу, "постои" на мнагае втасобот и пользуется непроходящей получествотыр, у безу, примревений Люберецкого района в постои.

го родственнико, Max'o Damage из Cormageddon. Игро — Blood 2. This is from Mathilda... БАХIII

Ещь роз импочика вым отом, что бот голько создол годей, с уровням имя в продох Колит. Беспацие делице фирму СМ. Примен то вооружение орнием США в 1911 году, издеричителения 1921, пости уже не претерителения с учением с учением с учением с учением с с 1911 км, учен за очением, учением комсе ие пользуется. Хотя один небезиваетсям информация образоваться и пользуется. Хотя один небезиваетсям информация с учением с за дому — ин ногользуется. Хотя один небезиваетсям покимы имп перемесенное в дектае потрысение. В кочестве "одиничей" подком с дому — информация с учением с за дому — информация с учением. В кочестве "одиничей" подком с дому с учением с уче

# Кто есть кто в мире одноручных стволов

### Револьверы

Назвоны так из-за ноличия в конструкции врощоющегося боробоно-могозино. Зорядко револьверо осуществляется либо по одному патрону (чта довольно неудобно), либо при помощи обойм-спидлоодеров, позволяющих иополнить гнездо обоймы (обычно не более семи патронов) срозу. Револьверы тоже бывоют одинорного и двойного действия. Но в донном случае эти термины означоют несколько иные особенности механизмо зорядки, чем в случое с пистолетоми. Револьвер одинорного действия требует, чтобы перед кождым выстрелом был взведен курок... Понятно, что это предельно неудобно при ведении быстрой стрельбы. У револьверов двойного действия взвод курко осуществляется силой польцо при

надовливонии но спусковой крючок. Ток можно стрелять очень быстро, но но кождое можатие на спусковой крючок придется тротить зночительное усилие.

### Пистолеты

Под пистолетом понимогт одноручное попуотатоматическое или получатоматическое своиможноства переключения в овтомотический режим (классический пример —
АПСі оружив, кроининще потрочов которото выполнено в виде встояленного прумииюй для подочи потрочов котороной для подочи потрочов котороной для подочи потрочов которокорбистого могалено, снобженного пружииюй для подочи потрочов в чошку потрочиеже в противоположиется ревоименаерим, гавхронилищем служит боробон, о досили потрочно соущестняется кроишением этого со-

мого баробана. Все пистолеты соглосис принципу работы мехоиизмо внутренней зарядки делятся на пистолеты одинорного действия и двойного. В пистолетох одинорного действия досыл потроно в потронник и взвеление курка осуществляется одновременно при передергивании зотворо. При ведении польмейшей стрельбы взведение осуществляется овтомотически зо счет энергии предыдущего выстрело. В пистолетах с двойным действием передергивонием кожухо зотворо вы лишь посылоете патрон в потроиник, о курок взводите только при ножотии но спусковой крючок. Блогодоря трудности первого ножотия можно избежоть нежелотельного случойного выстрело при ношении готового к бою оружия.





нскать ствол и в других играх, ио в качестве основного средства умичтожения реально найти лишь в TR.

Glock. Ну. с этим творенеми австрийской фирмы с амалогичным изаховиеми, я димов, спетрежность логит кез, и ести не в игрох, то уж точно в кино. Осисвовняся в 1963 году Гастоном Глоском фирмо... Сейнас се продукция всемерно признания и пользучега большей полужерность до за можнось за в мае 1992 года, когда австрийская ормия, как и в случае с "Беретой" в США, объявила конкурс среды фирми-производителей на пуший пистолег для принятия его на вооружение. Догадайтесь, кто его вынитальность на можность принятия в след стерии, способний вести отгометность деригательность и всей серии, способний вести озгометность страную из продуку коному и на корау коному и на коному и

Единственное, чего не понимою, так это почему команда Volve называет его полуватомотическим. Уж не по онаполени ли с "полужанью". "Пок" также накодился в обоже укравах (самый правитымый и несомненный козырь) Арнольда Шварценетера, когда тот ломал кости Сатане в "Конце света". Узнантельное совповение: Швали в этом фильме тоже был хораничеком...



# Знаете ли вы, что:

- 1. Огнестрельное оружие подразделяется на:
- боевое: винтовки, карабнны, ревопьверы, автоматы н пистолеты;
   охотничье: винтовки, ружья, карабины. Охотничье оружие бывает
- нарвзным, гладкоствольным и комбинированным;
   спортивнов: винтовкн, пистолеты н револьверы. Отличается малым калибоом;
- самодельное: самопалы и обрезы;
- специальные: сигиальные, стартовые и некоторые гозовые пистолеты.
- 3. Гуня состоит на стального серденника, покрытого свинцовой руобщикой на стальной оболочикой. Если в головной мости пуни сделоть полость, то это придаст пуне дополнительный врощиргальный момент при попадания в телю, что обеспечет повышене порожноших и повреждовщих свойств очарова. Грня создални попости автиматически продокция свойств очарова, Грня создални попости овтиматически прозоления свойства пить за од центру такести, что установает рикошентрурнике сдойства пот.
- 4. Рассказа о прещениой стренибе из простих снайперских выговом на расставние 3-4 кипометра — не более чем миф. СВД (снойперская выговох Дарогуново) поэволяет вести прицельный столь на расставнии да полутора митометров, а широко навестнае в народе РЗG-1 (фитым "Снойпер" широко проставня этот ствол) — только и 600-800 метро. Для сравения: грицельная дальность стрельбы АКМ ("Капаш") — около 600 метров.



Отечествениях СВД при восе почти в два раза меньшем (вес — чуть больше 4 кг без могазина), чем Р5G-1 от австрийцев, отличаюста стичностью страньбы в две угловые минуты при дыстанции в 600 метров. Тогдо как у "Хвеспер-Коха" ато чуть им не предел прицельной дальности. Смайлерко Дрогунова — наш выбор и выбор снайлеров во всем мире!

 ся раневой канал, по днаметру равный диаметру ствопа. Убить можно

даже въстретели колостым потро-ими с гросстояни в 20-30 см. колоши бра из на колоши бра из на колостия с гросстояни в 20-30 см. потро-ими монет из потро-ими с гросстояни в 20-30 см. монетнеской перезорация з се сеге даления отвершения из сталов тотом за сталова с гросстояни в сталова с гросстояния в сталова с гросстояни в сталова с гросстояния в гросстояни в сталова с гросстояни в гросстояния в гросстояни в гросстоян

но нанести значительно большие повреждения, чем при выстрепе "мнмо" боевым...

7. Самов в соростренным грума (в мира — "Минител" // 3.1.4 там горпов. — 10 00 мастрелев м немугу // Марен менено этого "Гатаног горпов. — 10 00 мастрелев м немугу // Марен менено этого "батмом горпов. — 10 май то стохаратый примет Моба? 3 м МОД и менено зруги. Судимо на оден ти отвератый примет Моба? 3 м МОД и менено зруги. Судимо на оден "Минител" (даже сменьшем темпом стреный ) инхогда не использовалея как пестом оргумен. Причент тому место, но основных пожагуй, три. Первая — мосса самого стволе: 15 кг. Вторая — мосса отверною, которые пришаться бет состать собе. Пай примера за од ну миниту // 3.2 ф расстреннюет октол 30 кг потреною, которые пришаться бет состать с объе Лаги, размера за остудительного стреным в пречему потрень примера за ответа учения учения пречем за объе пречем за пителацителенторым объе учула согланета безоружным. Впрочем, пителацителенторым объе пречемо за ответа учения пречем за пителацителенторым объе пречемо за объе пречем за пителацителенторым объе пителацителенторым объе пителацителенторым объе пителацителентор



Красавец "Татлинг М 134" от General Electric. Ну разве на прелость? Темп стрельбы — до 6 000 выстрелов в минутут. Калибр — 7.62 мм. "Перерубаот" грацичеститстическую выстконговскую пальму за 5 секули. Среднестатистического выстконговскую пальму за 5 секули. Среднестатистического выстконговца равет и прелак и де месте...



Ну вот мы и подошли к сомону сподому. Колибр. 4.4. длино стволо 2700 метров. Господо, трительной домность стрельбы до 2700 метров. Господо, угрите слючи к слези, перед роми велиний и ухостный Вевет Еодів. Віночане бил разроботом і загом! Мілітор унайметь яки спостретвиям ітслетот, привлез начинання военных. Піртор перед прификаций, прежде чам вояки пришти к выводу, что ТАКАЯ "пушко" им не нумоси. Хля и угрушко получинось тласскога.

Стоят на воружении у Социне-STrika опице, у смилотициой дезушки и Ттерраме и учезабенного георо-своебарителя (Слеза Пое на Foliou. Если с "Тресси» кое ясно — лучшего применения, мм. стреять ротторо и увесси. "Пустинному слуг зада ли котари-инбузь нойдетсь, — то в мире "Ворождения" этот стагол действительно только для изброинеик. Жасто рад прогутивать, по постваврении простроми и раши орденосительным воздухом, с твердим немерением сезободить от подицие, очн и телтулись на меня, ибо корма мов тогда ноходитось в ройоне имкуе дарх тасче. В течение бая по неостромусти стреми своего "Оргла". Одан на некорошие подей, редисси, не буда журок, тут же его подзатити и, на замождить с стои коложовотнем, розвис собе черело.



Очень понравилась сия вгрушка пложицом из "Матрящы" и порочке из "Харлея Двиясона и ковбоя Мальборо". Одни из последних постоянно палил из "Орла" в парней, закутанных по горло в бронеплащи, в перерывах между починкой сторых сапог и расстрела в упор не менее старого мотоцияльно

Обращою ваше внимание на такой раритет, как стареньюй, еще советского производство автоматический пистолет И. Я. Стечкина (АПС). Не зря, не зря DreamWorks Interactive включила его в арсенал "Греспассера".





Принятий на вооружение вместе с пистолетом Махорова в 1951 году, АПС преднозно-чолся для официра, непосредственно учиствуру пои для у АПС преднозно-чолся для официра, непосредственно учистуру пои в 6 обемы, действемы, с песинопродовлении. Облодоет конествоми, присучить по померати и предночения и предночения и предночения и предночения и предности предности предности предности предности и предности пре

# Пуля — дура?

С "попуатомстом" м., кожется, разобратись, Остапось комнего менемиль, то вполее эсегупизования вымочни групизования вымочни групизования вымочни групизования вымочни групизования быто-го повобное есть и в Тойом. И в трукох у геро Джордох Клумя в «Точ эсем» с проделения местирутируя перед за-поживией, обысныет ей, что его съянцовые другы бетоот укра быстре», емо нов. Только не пруотесь, уго в се время бутуто "игры и фринам. Просто "пушки" в филмох кура улице з еломинорств. Хотя бы по-тому, что выгляват гаси нестоящие. Ток что, добы соренитровать все, лучшего способо, как привести пример из известного фильмо, и не придумовим.

Но вше овним праздником на нашей упице сейчас стонет больше. "Кольт-Плюги", длинноствольное ударьяще колюбро 357 могнер. Тот, что под третьми омером в НоИ-ИВ. Вентинруемаю плоинер. Тот, что под третьми омером в НоИ-ИВ. Вентинруемаю плоиность она станоль, засремый приме, боробом на шесть потронов. Револьжеры серим Рубно поставляются в продожу с 1955 годо, по сейчос выпускостего также ситуемым мастерским. Сой Custam Shop по наценаруальным зоказам, в виде Рубно Elite. В общем, не пистолет, л мента.

# Контрольный выстрел

# Пишите письма

Если вы хотити, члобы мы праврожиты обзор оружия за розличных игр на страниции. "Монем", по пиште на сарас легиматель ("Агей живет на сарас легиматель ("Агей живет на сарас за менераем. Стиги и на мы спраничелься обзором орым только озганователь на преметаем? Или россказать вом и о плависствольном оружин (диробовижих лит облас 12" и "Моссберя 500")? А может, вы хотели бы побольше узитать о сиойперьки и от том, хок иногда создотель игр пручаличаютом та вызоматель и от том, хок иногда создотель игр тутом вы может вы хотель и от том, хок иногда создотель игр тутом вы может вы том образовать и от том у кок иногда создотель игр тутом вы может выдеть на врезе. "Значете ля вы, что" ("2. Пъщите. Мы россказам вам можете выдеть на въргам "Значете ля вы, что")?. Пъщите. Мы россказам вам можете выдеть на въргам "Значете ля вы, что" ("2. Пъщите. Мы россказам вам можете выдеть на въргам "3 что том от метераем.")

Ровна год нозод в "Игромонни" вы могли прачесть интервеснейшую стотью Алексев Свирмарво "Весемые истарии экрои не покажет вош...", в которой автор росскозывол а омешных козусок, с каторими сталкнулись разработники компании Nivol Interactive в хаде создания известной всем и кождом и пол "Поозатыва эквми".

Стотъя "Исповедь моленького бого" в нехотором смысле продолжает тему "Веселых историй" и знокомит вос с тем, кок но самом деле абстаит робота сценористо в отечественной игровой компания.

Редакция

Алексей Свиридов

Алексей Свиридов http://www.nival.ru

# МСПОВСДЬ "маленького бога"

Недвано одно милов декушко в неконей беседе назвалов меня "Аоленами» богом". Не в так сместве, что в кросие кок Алоляон, только росту метр дести, а по роду моей профессии. В чемито она правог, в — сценариет в фирмь, которов уже лить лет зоянимается разроботкой компьютерных черу успешно продовщикая практическо по всему миру — от Штотов до Тайвоня (сомо собой, вилочая России и другие строны бызшего СССР).

В общем-то, доля справедливости в словах девушки есть: действительно, моя власть над создаваемым миром очередной игры, по идее, не ограничена ничем: захочу, чтобы этот мир был формой с бублик, а солнце висело ровно в дырке — и будет мне солнце в дырке. Захочу, чтобы вот именно здесь стоял город, назывался так-то и жили в нем люди по таким-то законам — и бидет город, с такими, как я сказал, законами. Захочу, чтобы вот этот симпатичный парнишка оказался предателем и сволочью — и будет сволочью, никуда не денется. Хочу — война будет, хочу — мир заключится, хочу — Черный Властелин восстанет из Мрака, хочу — симпатичный парнишка, который предатель, уконтропупит Властелина именно благодаря своей сволочной натуре... И кажется на первый взгляд (особенно че-

повеку, далекому от игровой индустрии), что делоть компьютерную игру легко и приятно, а уж мнето, сценаристу, и вовсе полная маспеница. Знай себе пиши, что в голову взбредет, лишь бы попрачудянией да позабавней.

Эх, если бы это было действительно ток! Братая Стругошкие правильно предклагыть богом быть трудино. А моленьким богом еще труднее. Тем более когдо мир, в котором ты претендуешь но роль Создотеля с большой буквы "сой," — всего лишь компьютерная игро...

...

С чего почновател повах эгрой Кох не странно — ругоми. То етсь пот коношира, которов только что выпустния превыдицию откру. Потом выпустния откровленную вероков, потому исправленную версию исправленную вероков, потому исправленную версию исправленной вероки, и чего. Проект законнени, исако исичены повый чего. Проект законнени, исако исичены повый чего. Проект законнения то собуждение перастантивыми, проектой, приоскорат то обсуждение перание чуть, ли не кождый день, и кождый раз чоннниется съо вежитом и корренто, а доколниваются на повышенных точку и с разможевления рукоми со сторном отдельных точку и страможевления ру-

Казми будет новый проект? На этом этапе сценарист вообще лицо совещательное, впрочем, как и все остальне. Идея выбор глобатьнах вещёй — жонра и стиях. Само собой, что вкуску з всех разные: кто-то ментает с косической стратели, чтобы лазеры-бластеры, чтобы звездлегы и чтобы меняце, чем о завоевсяни звездлегы и чтобы меняце, чем о закоевсяни звездлегы и чтобы меняце, чем о закоевсяния звездлегы и чтобы меняце, чем о закоевсяния звездлегы и чтобы меняце, чем о закоевсяния звездлегы и стемы, и говорить станую быль. Ктопросто так, а ради Светлого Дела. А еще кто-то подает голос раз в час, и голос этот произносит одну только фразу: "А давайте сделаем квест!".

Но на самом деле кому что нравится и кто что хотел бы делать — отнюдь не единственный критерий. И может быть, даже не самый важный, ибо есть такое понятие, как "рынок", его требования и тенденции. И окончательный выбол столтегического направления работ не может быть выбран без учета требований рынка. Пусть у того же сценариста есть идея гениальнейшего квеста в постъядерном мире, но если ожидается, что к моменту окончания нашей работы нал такой играй на рынке появятся десятка два квестов примерно на ту же тему. — само собой, что нам выпезать с вще одним таким же будет просто бессмысленно. Или же наоборот: только что вышла игра... ну, скажем, в которой очень активно используются разнообразные приемы скрытных действий: воровство, неслышное передвижение, хитоме при-



конечного "убей-их-всех" игроки сметают ее с прилавков. Если не протормозить и сделать нечто похожее, то можно успеть к пику спроса!

И можно сколько угодно проклинать законы маркетинга, по которым надо браться вовсе не за то, что хочется. Увы и ах — создание современной игры процесс весьма дорогостоящий, и заниматься этим, не планируя возместить расколы, могут только очень богатые фирмы. Из этого правила есть исключения, когда игра, сделанная, что называется, "для души" и "на коленке", становится бестселлером, — но этих исключений раз-два и обчелся.

Итак, споры идут, идут, идут... И в принципе, могут идти до бесконечности, но такого запаса времени у команды нет. Наступает момент, когда руководство фирмы, взвесив все аргументы (громкость голоса и размах жестикуляции обычно как аргументы не принимаются), принимает решение: игра будет ТАКОЙ. То есть - в ТА-КОМ вот жанре и с ТАКИМ вот общим стипем. Например: булет наш новый проект ролевой игрой в мире фэнтези и с уклоном в те самые ныне жутко популярные "тайные операции", то есть ге-

рое потом можно конкретизировать и росписать по деталям, которые это настроение создают. А идея — собственно зачаток сюжета.

Теперь следующий этап: надо все это из образов и настроений, понятных только самому себе, перевести в письменную форму, понятную побому пругому. И наконец, результат выносится на обсуждение — вот тут-то все и начинается. Первые отклики обычно очень положительные -"Свиридыч, отлично!". Свиридыч кивает, но не расслабляется: он уже опытный, он знает, что когда дело дойдет до серьезного розбора, все будет не так...

И действительно, начинается разбор, который скорее похож на обработку позиций движечие Талибан омериканской авиацией. Для начала главный программист проводит предупредительное бомбометание с горизонтального полета. Он вежливо интересуется:

Вот тут у тебя такой эпизод: чтобы пройти в башню, нужно открыть тайный ход, скрытый под волой. Пля этого герой должен открыть плотину и опустить уровень воды.

 Ну? А что такого? — наивно интересуюсь я. — Да так. Ты понимоещь, что мы будем должны

пересчитать всю проходимость на карте? А еще у нас вода одна на всю карту. Делать отдельную воду для твоего озера и для остальной карты это же нам вообще все в почникле меняты! А еще. раз ты хочешь поднять плотину, вода в одном месте должна опуститься, а в другом подняться... Ты ппелставляешь объем

работы? Отбомбившись, лидри тидоху деммратоап свою базу, а в пикирова-

ние уже заходит очаровательная атаманша ху-Леш, вот тут у тебя,

все в той же башне... Ты пишешь про то, что там в подземельях томятся плоды экспериментов магов, монстры, полулюди, полузвери. И что они все такие урадливые, и так далее...

 Ну? А что, трудно — взять часть модели от человека, часть от зверя. Или там руки непропорционально удлинить, или голову уменьшить? Это же будет впечатляюще!

— Да нет, все здорово... Только каждому такому монстру придется свою анимацию делать. А анимаций у нас... Так, дай посчитаю... Спокойно стоит, лежит, потом поход ка, бег, атака вверх, атака прямо, атака вниз, смерть, еще что-то, переходные... Короче. Свиридыч! Ты очень здорово все придумал, но нам на это придется раза в два больше времени потратиты! У нас этого времени прасто нет!

В голосе прекрасной художницы звучит искреннее восхищение моей фантазией и столь же искреннее сожаление, что эта фантазия никогда не воплотится в жизнь. Мне, конечно, ее сочувствие приятно, но увы, приходится забыть о нем: на бреющем полете приближается гейм-дизайнер, и по его лицу мне уже ясно:

штурмовка будет жестокой, и снарядов хватит HO BOOK H BOO

 Короче, — говорит он. — Про горбухи в самом сюжете мы потом поговорим, а сейчас меня вот что интересует: ты тут что-то написал про то, как герой берет кого-то в плен. Меня интересует, как это будет выглядеть с точки зрения игры? Как ты себе это представляещь?

Я в пастерянности. Черт его знает, честно говоря! Я писал сценарий, и не думал про такие мелочи. Приходится импровизировать

 Ну... Вот герой дерется с кем-то, у врага жизни остается, скажем, 5 процентов от изначальной, и враг перестает дроться, а переходит под контроль играка

 Под контроль? А если у игрока уже под контролем максимальное количество персонажей?

– Э... Тогда просто идет следом Афигительно. Вот герой ползет по-пластунски мимо вражеского патруля, а следом за ним идет себе пленный. Так?

— Ну... Если патруль, то пленный сбегает к нему. И патруль заводится на героя.

 Ну допустим, хотя тут тоже горбухи есть. А что будет, если герой дерется с двумя врагами? Одного почти убил, другой полон сил? Первый тоже сдается в плен? А если драка один на один, герой почти при смерти, враг ему все равно сдаваться будет? А если в процессе драки все новые враги подбегают? Или, допустим, герой со врагом из лука перестреливаются. Что, враг в конце бросит свой лук и неторопливо пойдет сдаваться? И еще, самое главное: зачем тебе эта возможность, брать в плен?

 Ну как же! Герой от пленного получает свеления, что..

Ага. А если игрок пленного убъет?

 Ну... Возьмет еще одного. Можно сделать. чтобы все стражники знали секрет. И в задании на миссию сказать играку, чтобы он не убивал, а именно брал в плен!

- Афигительно. Ты сам, когда в игры играешь, задания читаешь?

Я молчу — а ведь и вправду, не читаю.

 Игрок всех перебьет, просто из вредности, и своих и чужих. И все, и застрянет. Вроде и "геймовера" нет, и продвигаться дальше нельзя. Короче, я считаю, что идея со взятием в плен плоха. Гемора с реализацией много, а толку никакого.

Я уже все — морально сломлен, я уже ищу на складах белые флаги и готовлю телеграмму в OOH, что готов к мирным переговорам... Xal Oбрадовался! Раздается нарастающий грохот дви гателей (на самом деле

двигатель авто-



И вот тут начинается уже та самая божественная деятельность сценариста. Хотя, кроме него, в создателях оказывается еще десятка два че ловек. Ибо сценарий сценарием, но то, как будет существовать этот мир, зависит от программистов. А то, как он будет выглядеть, - от художников. А то, как он будет звучать, - от звукорежиссера. А то, как персонажи будут жить, разви ваться и когда умирать, — от гейм-дизайнера. А то, чтобы все это сложилось воедино, — от менеджера проекта... Словом, много нас, маленьких богов, которые творят будущий мир!

И у всех свои трудности. Например, у сценариста: для начала, то есть чтобы вообще как-то начать придумывать сюжетную линию, мне нужно увидеть будущий мир, ощутить его настраение. Лично у меня этот процесс имеет следуюший внешний вид: я расхаживаю по холлу офиса туда-сюда, время от времени пиная попадающиеся под ноги стулья. Что в это время происходит в голове — загадка для меня самого. Что-то там варится, что-то стыкуется, или наоборот, разваливается на части, словом, идет некое действо, которое потом вываливается в сознательную часть мозга в виде настроения и идеи. Настроение - то самое общее ощущение мира, кото-



мобильный, и воесе не грохсчет), и через пору менут в небе появляется сомый главный носитель потоктнеского закреного оружие. То есть, есть нерейти от возвышенных метофор к сурсвой реалиности, то это нош директор приехал. Он предупреждал, что, десхоть, задержится, но в обсухденени чусстие помыет. И пленимали:

далее) варнант сценария не принимоется. Он прозрачно намекает мне, что время идет, сроки жмут, а невыдержанные сроки — это реальная возможность подставить весь проект.

Однако все имеет свой конец, даже утряска и утверждение сценария. Восьмой вариант наконец-то одобряется всеми (с оговорками, но ясе

> же одобряется), и начинается очередной этап божественной деятельности: сам написал —

Тоже, надо сказать, специфическое дело: одно дело написать "Герой узнает, что у орков есть письмо, из которого можно узнать, кто предотель. Он добывает это письмо." И совсем другое дело — прадумать гое дело — прадумать Оценка коморо и жароктерности тоже отничение и отдана мне сомому на откуп. Свое мнение высохожет и мненеджер проекто, н гейк-дизайнер, и дизайнер миссий, и, отять же, директор, Со всеми нами, включая директора, можно поспорить, и доже отстоять свое мнение, на зачастую кх аргиченты оказываются сильнее.

— Свиридыч, ну вот эта фраза... Она же

здесь совершенно не звучит

Так ведь вот у меня комментарны написоны, как ее нужно произнести, и тогда она сода люжет как роднав!— в тыхаю польщем в "привазанный" к фрас обозц объемом рас в четыре больше ве самой. Там действительно ее ростисомост метонщем! какое слово говорты, с какоем настраенеми, и прочав информация для

— Слушай, это все очень здорово, но сам подужий — не дай бот, затянете работу, на савучку останется временн в обрез. И кто будет на твон комментарии смотреть и десять дублей делать?

И ведь против ничего не скажешы Действительно, уж лучше переделать, чтобы уменьшить вероятность ошибки до минимума. По крайней мере, в этом месте.

Именю этот этоп роботы сомый доляй, и похамуй, сомый состивный. Потому что гримерию к этому времени игро уже обрятоет форму, ее уже можно эспустить учивуеть в рействем результати своего туруа. И не беси, от поды и корге могут варут зобыть, кок щевелить ногоми, и ночениют передениться мароде лижинесь на скоме, и им то герой способен эобежить внутры огромного трогта и чудесным образом бить вего измутры. Багое в игре сейнос, кочению же, миллиясь, и тоть ин межене мень оже, миллиясь, и тоть ин межене.

в нее уже можно играть, и можно самольчно пробовать, как проходится свежепридуманная миссня, или убедится в том, что диспот двйствительно оказывается вовремя и к месту... Или не к месту, и тогда надю срочно нскать ошибку и лечять ее, посиятью

чить ее, произвухов:
В это времи действительно ощущоевых себя
тем сомым капеленский ботом, о если не ботом, от
тем сомым капеленский ботом, о если не ботом, от
бые его заместивем по сохветой честы.
Видевых, кого рождеется мир, который до сек пор
бил достурент отмости этом у временой, тох
он наполняется зоизные. И если в нем чтото ты
он наполняется зоизные. И если в нем чтото ты
он наполняется зоизные, о не ответь в нем чтото ты
от, то евше его высожность, от до девеные розвотих кудохником н объесия, что дременые розвольны,
и худохником на открыми стругом, —
и худохником на открыми стругом, —
и худохником стругом у —
и худохником у —
и худохником у —
и худохником у —
и худохником у —
и стругом у —
и худохником у —
и худохни

И все вроде бы идет хорошо, главное направленне выдерживоется, ну а небольшне поправки и добавки — да как же без ню. И даже как-то забывается, что богом быть трудно...

AAA

Ничего, жнянь напомнит. Не успеваю я оглянуться, как падкрадывается новая страшная яверюга, ния которой — рутнна. Не знаю, где как, а у нас в фирме сценарист отвечает не талько за сценарий. Он отвечает за все тексты в нгре.

Нет, вы не поняли. За ВСЕ тексты. То есть — н за пояснения в обучающей миссии, и за подосазки, и за меню, и за вопли персонажей во время драки, и за надлиси типа "Не хватоет места на



# Детский сад — ромашка!

Что после токого обсудения остоется моленикому богу? Пойти повестног? До нет, роботть. Продолжать труринся на благо будущей игры, продолжать создотьями и созать поти с утбумьногы, и котист.

вать мир и сожет, да так, чтобы учесть и возможмости прогромомеров, и ресурси эдкоменов, и въединеме вопросы гейм-дизайнера. А также усердно выхорчевыеть ромоших, избаляться от детского сада о почитываться менеджеру проекта о проделонной роботе. Кстати, менеджер проекта отнодь не счостив тому, что первый (а токже второбу, третив, и так тах, этобы игроху было интересно это письмо добывать. Чтобы игрь к нему оксазолся в меру трудным, этобы место, тде лезмят письмо, нельзя было из с чем слугать. А зоодно лютнию и естественно объясиять, почему это письмо до сик пор лежит, а не пущено оркоми на роскурку. Конечно, для этого существиет специальный

человек, дизайнер миссий. В его

веденин составление карт, рас-

становка на них монстров, прописывание им поведения... Но все ровно, идею карты и примерное росположение, что н где, должен повоть ему с И примерно в это же время мне пора приступать к написанию диалогов. Каждый персонаж должен обладать своим собственным стилем разговора, узнаваемым и интересими Прн этом они должны говорить, с одной стороны, поменьше, нбо игрок устанет читать и слушать (а звукорежиссер офигеет записывать озвучку), а с другой стороны - если уж герою дается здание на миссню, то надо все разжевать: куда пойти, с какой стороны зайти, что нажать н так далее. И, напоминаю, все это должно звучать "харАктерно" и желательно с юмором.

И еще одна требовоние: все далжно, с одной стороны, звуноть одноаночно [это в уже говория], о с другай — по-русски и не корява. Труднов всето здесь с игровыми терминоми, пришевшими изза рубежо. Враде бы труда нет никокого, зной перводи с отнятийского...

Аго, Щазз. Ват живет у нос в пещерох токое существа — "бехолдер". Этакий пловоющий в ваздухе зубостый шор с глозоми. Традиция токов, что в игре в стиле фэнтези в лещерох должны быть бехолдеры. Без них лещера не лещеро!



Вот это вот все вместе и есть то самоя рутино, от которой моленьскому богу никуда не деться, и котороя по прибликением игры к регизу отнимоет все большую и большую чость его времени. Честна говоря, заниматься ею проста сучню, но верь моро!

### AAA

Впрочем, кок гаваривали в сторые времено, "у нос все для человеко, все во имя человеко, все для блого человеко. И ты можещь стоть этим челавеком!" Скучна? Раз-

лавеком! Скучног Развлечения не зостовят себя ждоты! Но горизанте лаявляется Уважаемый Предстовитель Зарубежнога Издателя.

овънсот издатиям.
Вообщего у мос обычно дво издатиять, орые "сам", двугой чевий". Нош, российнийно-територин-бевшего-СССР издател — душенько и полочко. То есть но сомом деле эта страевама, кругом и, новериев, временоми жесто дни большой плос я ни розу на зомечил, чтобы они кок-то мещьеноми кок-то мещьеноми учечил, чтобы они кок-то защиности.

есть один большой плос я ин розу не зомеиол, чтобь они кокто на 
мешмерлись в процесс 
розроботки игры. 4 сты 
и вмешмерлись, то двелони это достаточно мигло. 
А вот Увохоемый Зорубежный Издотель. У 
нега тоже есть. морсиянновами стаде, и от откое.

вот теммент объемент объемент

Иногдо эти требования можно отработать молай кровью", на бывоет, чта лод них приходится переделывать давольно-токи многое. Нопример: нодо, чтобы герой время от времени получол подорки. Проста ток, но холяву

им получол подорям: присит чис, из ожиги — для так игроков, которые умигрятся кати ло игре, не заменом и не получая так трежий которые ми положен по соокту, Меня, сщенористо, эта косаятся в меньшей стелени, мен гейнирающего, на тоже — рикоартся добовять диополи и вообще придумивать комето мотнерши того, что герой варуг ин с тото и и с ега стал слизнее. И сомо собой, гарену, чтобы это не вошло в противарение с уже готовыми чостями итой!

Кстоти, еще одна бальноя темо взоимоотношений с Зорубежным Издотелем — это имено и нозвоичи. С меня семь латов сойдет, лако я придумою более-менее кросивые, зопоминоющиеся имено для персоножей, до чтоб не выко сиглозначные быле, до чтобы мигде в други местох не встрачолись. А барубежный Адаготира проверят у себя и сообщить о в том в том образовать по том образовать образовать

### AAA

Одноко преодолевоется и это. И еще мнага чега преодолевоется, и насомец ноступоет день, когдо мастерьност, Корайт в лечоть. Проздновать и разровоться у моленьких богов сиг уже мету. Кождый эност, что бы можно было сделать уже и ше, да и услев, кождый в тлубине души опосоется, что но диское ощит последнея непойменная бого, в которой внизоот именно оны.

На игро все-таки выходит, и баги в ней, конечна, есть, на оттясья не критнессияе, о ток, по мелочам. Журнописты лицут саборы, на игровых сойтах повяляются ревью, на фарумох пящут игроки — и вот отверьта маленький баг по имений Сценорист, о также ега коллеги, вмясте создазовшие мир, и узнают, чта же но самом деле ани сделагии

Вратъ не буду — віфорни нисти не кслиталоту но ек ревои, си гриято четто ні фаруме в комисте поса нарада безгромотнив строми котот-нефра Вос Путивею. УПутую кото токо коль освят бічстро кончеста клад продолжена двялето еконета узнат то том дольние фило!! "До к сверхонное похогользючен по нему кохато-небудь потвидтого бороветельти и питературную ривно, на сек, то и ризно ролевой куть, том ест, "— токе скорев востриенмотета ску похоле, жежели кох уто пути по дотого ком поста кольто, жежели кох уто пути по дотого ком поста кольто, жежели кох уто пути по дотого ком поста кольто, жежели кох уто пути по дотого ком поста к

А лучше всего приспушнестися к станвом другайн и знокомых, которые доме не зноог, что эта игро — и твоях рук дело. И всели друг-знакосмый ноченоет россоозывоть, к соким увлеениемых он проходят новуе игрух (Кстоти, Лехо, рекомендую при случов, кулы, не пожолевше 3 и при этом искренее восочащоетс домосточии, которые в ней заучот, и предвушает новые повороты судаби герож.

Вот тогдо-то и ночиновшь ощущать себя тем сомым моленизми богом, лусть доже и веего лишь для комылетерной итри. Тем сомым богом, которым быть трудно, но безучию интересно, и который в конце концов зо эту трудность палучит немножког состоя. Ш



Илов, кое ега назвата по-русский Прямой перевов бунят знучны просто глупо. А кое его еще
обозата? И ночиноста: — в вызолняето воргийти, о предвричает плич дагойнер из ствергоет,
А еще есть целий букет терминов ролевой ситеми, та ети процентров, описающих героп.
Ну, долугим, "стрецах" ког "олов" (оличений не
вызывает, "деястеринг" ког "повысоты" токе
загоне сляти. - Ког перевести "стомму" 2 ты
обовен то это" стоммо" у нос, с архіга стороми,
турится но рабечим, требующим повышенного
роскваю оти, награжен розвитающим повышенного
но коларского. Или "сенесини" — чуте "узстангальностью" же ве нозывата? А то чтрох узнаперемот буна у носучностью повышенного
десть вериниці з задрумоется— что х теперь, перснож на до ходяму бунам рыдкого бурите!

А вще, для полного осистав, есть токой клосстекстав, кох нозвоная и описоная предметов, приевк описонне никосой полезной ниформощим для муроль ене несть, то куп случном должноим от розамень. Кох гозорится в навельной сохов, "подобной леши— нозвонай для тыши". Я не шууг, к примеру, носе в ирга иткр розповежностей метолинеского элинекового оружей и шесть разновань предметот и полько по наметоличености помера обружения обращить свибиности помера обружения обращить свибикостинов, пристолическое, всемесом дубины, луку, эторы, колья, полицы, орботив, а пометоличетиру, эторы, колья, полицы, орботив,



Има "Акелле" в созновии игроков крепко увязоно с морской темстикой. Эти ребято — единственные в вишей стране, кто всерьаз зоимемется морям и долог классные морское игры. Но игровав культуро в Роския еще слишком нерозвится и слишком молодо, чтобы по достоинству ко сценить. "Вок парусников 2" получил очень высокие рейтните во всех игровых издониях — но покожите мне хота бы одното человека из числя овших эмокомых, который увлеженся этой игрой. Что, нот таких 3" это и неудивительно. Кокой у ног в стране средний возрост геймеро? 15-18 лет. Добровольно интересователься варгеймомы в эзу пору почит новозможно. Вот и приходительно, и применения в применения на заподную судиторию, где процент варослых дядь, увлежношихся игромы, кудо выше, чем у нос прожожношихся игромы, кудо выше, чем у нос променения с променения вырослых дядь, увлежношихся игромы, кудо выше, чем у нос променения выпослых дядь, увлежношихся игромы, кудо выше, чем у нос променения выпослых дядь, увлежношихся игромы, кудо выше, чем у нос променения выпослых дядь, увлежношихся игромы, кудо выше, чем у нос в

Но теперь у "Аксиллы" есть проект, который можно назвять своего рада компромиссом с сурвов 70 отчественной действительностью. Нозывается он "Разыдори мерей" и в даявый можент находится на финальной стадии розроботки — о может, уже лежит но прилопках (реглы зашночен но конец феврола). В "Аксила" не скрывного, что "Разыдори морей" токже россчитены на заподную окудиторию. Но, поскольку эта игра все-токи заметно ближи к гирару, чем "Веж Перусчикков", — она может рассчитытаеть на признание наших игроков из числа тех, кто не прочь иногда пошевелить фронтальной извилиной.

Одноко, как показывает практико, будущее любой отечественной игры предсказать весьма сложил. Поэтому мы не стали брать на себя роль орокулов, о просто решьлия поговорить о "Рыщорях морей" с самими окелловцоми. "Самими акелловцоми" на сей раз окозались гейм-дизойнер Акаррей Велкии и босс компонии Дамитрий Ахрипов, которым — большое человеческо спасибо зо содержотельную бесару.



# Hoboe плавание «Акеллы»

# Алые паруса и Черный Роджер на Фрунзенской



# **Морской бой** для народа

"Игромания" ["ИМ"]: Кок появилось идея

"ИМ": Просто в кокойто момент вы решили, что лучше делоть игру, чем оддон?

А: Не совсем. Просто количество нововведений превысило предельно допустимую норму для аддона...

Проект стортовал в моге и создаволся довольно быстро. Графическое вдро у нос уже было, было готова почти вся трафика. А вог прогромыную часть прящился переписать понти полностью. З Грабования, пред несколько иные, чем к е пред неж почетом и иные, чем к е пред неж почетом и вериость пред неж почетом и вериость почетом и историческую достовериость точность физической игре и ужем более рыстроменный геймироменый теймиром и ихем более рыстроменный геймироменый геймиромень г

более понятным простому пользовотелю интерфейсом. Физика полотичнее, динамики побольше, спецъфекты покруче. Однако превращать игру в аркару тоже не хотелось, и в итоге был найден удобоворимый компромисс.

Двигрия (Д): Доле надарать игру но Золоде убрят уле другой надагеть. — коноводся съотнония Global Star. Это одно из подразделения Таке Тичо Interactive, исторой и принадлежат отгорские праве и серию две оба ("Авгапи" двигрия — при при при при при при при Западе — на сегоричници день продоно около то изгорични будут продожи "Века поругонись ко хороши будут продожу "Века поругонись стот стак кольтий истом, и час 2.1 муря усмерият углу од энстотом, и на се базе фанать доже создали бесппатную онгайновую игру...

"ИМ": Онлойновоя игро кокого родо? Д: Все очень просто. Двухмерная карта, по которой двигаются фишки-кораблики. Многомного игроков. Есть модератор. Когдо две фишки встречаются, модератор высылает двум игроком сценарий в Age of Sall 2, а потром в оплайне сражкоются в Age of Sall 2, а потом шлют результат модератору, и в зовисимости от исхада бам меняется расположение сим карте. Целая куча нороду в этот воргейм игра-

А: Прецедент с подобным онлайновым проектом подвиг нас на расширение возможностей сетевой игры. Ну, дальше я буду иллюстрировать свои слова с помощью компьютера.

(Андрей запускоет бету "Рыцорей".)

"Изичиствие игроку предестегат на тыбор либо сыгрок синтакую бить, либо ночеть калагине. Конечно, он ислет сыграть на чиратителер или же использовать редектор сценориев. Это, кстати, очень мощимі инструмент, поволяющий менять пристически побые порожерны в ирок, Екране того, его слояность можно исстрамть в зовисимисти от уровен подвозможность просто создевать свои коробития, а при справенном оляте — можно конструировать целяе пояциофти, менять погодные условия, делято соственный болостиченных по-

(Андрей демонстрирует редоктор, и но росной глади моря за минуту веростоет оригипог, меняется погодо, потом росстовляются коробіти. Но берегу можно постовить несхолько фортов. Это сомостоятельные боевые единицы с опраделенной "броней" и количеством пушек)

А Что касается мультиплееро, то уже запущены сервера в системе GameSpy. Когда игро выйдет, срозу можно будет начать рубиться через Интернет. "Рыцори моряб" специально заточены пар мультиплеер, для игроков созданы все удобство. Например, можно будет прихоещентася к уже мулущёй битее или просто поначиться к уже мулущёй битее.

блюдать за ней. В бою всегда участвуют два враждующих флота; за каждый из них может играть до 16 участников.

"ИМ": В сингпплеере будут, как и в Age of Soil. исторические сценарии битв?

А В финальный ворноги гиры войдут плютиченские биты. Исторических синарнев мирашелы не двета. Игро ориентирована не на уртив воргейнора, не на уозраси, Люци, которым это интересно, могут импортировать сценории зг Жево поручение 2°, Любо созалть собственные при помощи редосторо. Осизвой котитенти гирков, в уумою, будет в полие ускатегорен имеющимся нобором миссий.

миссии.

(Андрей зопускает компанию, паявляется стартовый экрон с партретом играка. Партрет живо нопаминоет **Диму Ахрипово**, с котарым я тарька что беседовал.)

галька что беседавал.) "ИМ": Знакомае лицо... ;)

А: До, тут очень много знакомых лиц...: ) В частности, вот... (пакозывает собственный портрет). Вообще, игрок может импортировать свою фотографию — стоит только загнать этом в изжный коталог.

А: Камлания включает ветвистое дерево миссий. В зависимасти от того, выигрывает игрок или проигрывает, он полодает в ту или иную миссию. Есть несколько вариантов завершения кампании. Вначале нам дают ко-



рых сейчас заряжен обычными ядрами. Тилов

зарядов всего четыре...
"ИМ": Типы караблей, типы пушек — эта все из Age of Sail 2?

В. Можно сказать, из серии Age of Sail. База данных на 2-3 тысячи кораблей принадлежит Токе Тио Interactive. Донные в этой базе исторически абсолютно достоверны, и ради сохранения превиственности она используется в в сех игрох серии.

"ИМ": А временнай диапозан?..

Им: А времении диапозонть.

Д: Немножко сместился — это более поздние времена. Как раз изюминка "Рыцарей" в
том, что на дворе у нас конец векс паруса и
начало железного векс. Появились новме

"ИМ": Броненасцы?;) Д: Ну, до броненосцев мы еще не дошли, но близко. Это элаха борьбы за независимость Америки и чуть более лозднее время, когда начали лоявляться ларовые суда. Это были самые первые ларохады, котарые еще имели парусное вооружение, - или ларусники, котарые могли. используя ларовой двигатель, ходить против ветра. Для таго времени абсолютно ревалюционная вешь. Ну и тогда же появились лервые лодводные лодки — об этам мало кто знает, но это



"MM": Onun?

А. Это овшего го дваобна конкурентой компония. Дето овшего грего рав. Мажуу бозме можно кулить себе ковый коробть на эроботонные деваги. Можно гродот этокогонный коробть можноченный коробть можно продот этокогонный коробть можно повысты илися сстануван — то-ме за девани. Игрос ростет в чиках, постануванием информентом, отменуть выевдение в финальной тоблице в которы игры, гре будут ло-короны и получением егороды.

(Наканец, на экране паявляется маре, на паверхности катарога пакачивается наш баевай корабпь. Но гаризонте маячит каробль противнико.)

А. Интерфейс очень гибкий. Окна можно как угодно перемещать или вовсе убирать с экрона. Штураль — одно из основнях окон утравления кораблем. Он взят на классической сжемы "Века Парусников 2", где игрох может порупить штуралом кождаю сомиратног одна, или у корабля есть два борта, каждый из котосторический факт

"ИМ": Но вряд ли они использовались в ба-

Д: Как ни странно, очи иминно для того и содовались. Они не очень шеркок сиспользовались и были больше на бочки лохожи..., И, собственно, тогда же было положено нечало марской авигаци. Первыми бомбораруювшиксим были воздушные шоры, которые сбрасывали на корабли бочки с порохож.

А ...В стремлении сделать игру блике к массовому лониманию тактических битя мы реализовали и систему управление судном по семем роілівдісіс. Это сема лучше всего провляват себя при управления большим груплами короблей — при формировании формаций из нескольком короблей и построении их во флот. Вот мы удем но обораджи.

(На экроне один каробпь "пришвортавывоется" к другаму, и ани застывают на месте.) "ИМ": При абардоже праста идет матемо

тическае сравнение харак теристик экипажей?

турьские долисию и постоя смонць. А До, чает средненности и постоя подрежденности и постоя подрежденности и постоя подрежденности и постоя подрежденности и постоя смене В сечим смене смене в чем смене смене и постоя смене достоя смене постоя смене постоя смене постоя смене постоя смене постоя п

нашем списке судов. Мы можем его продать, лочинить, переименовать... В этом материальный интерес игрока — стараться захватить как можно больше кораблей.

"ИМ": А другие способы попалнения флота

есть?
А: Можно кулить — на верфи будут лоявляться корабли, которые доступны для продажи. Деньги зарабатываются путем грабежа, продожи кораблей. За захваченные торговые суда игрок получает чистую прибыль.

"Ток, вот абордож эввершен. Нодо отдоть команур роспортоть таком сображе команур роспортоть таком сображе считался крайке оласыми мероприятием не из-за резии — это было иормально, а из-за отог, что такелох судов подчас отпотался намертво и они лереставали быть уп-

"ИМ": Другие спосабы атоки, краме пушек и абордожа? Греческий агань, например?

 А: И греческий огань, и брондеры — судокомикадзе, доверху груженые горючими и взрывчатыми веществоми.

"ИМ": Кок абстоят дела с пагадай?

А: О, погоды у нас мнаго. Снег, тумон, дожди, грозь, шторма, ясное солнце... Более того, логода ринсимческих меняется в мнссиях. Оно влижет на управление кораблями — не в такай стелени, как в "Веке парусников 2", но все же.

# Приключения капитана Блада, часть вторая

Второй мосштобный проект, нод которым орботога в "Келеко", изывается сочень просток. "Корсоры-2", Те, кто помния первию 
чисть, бунут довольны тем, кок преобразились 
внешне это и без того кросчева игра. 
Пеймирей коже изменели, немного смествешись в сухонутно-орходную сторону. Ну отрафике позовираются бы сам Авгасиясы. Жотя 
подобные изменения вполне засконовреми, че 
«Кем коть и комретова причим». День этом, что 
"Амелил" ведет переговаром с Містокой бызаграмии "Корсором-2" из Хохи.

Выбет игра ческоро, мотем, кому поцьомого, вереза мость, бурет интерренен оподробней узить, чего стоит ждеть от эгорой. Итом, место действия то же — офис "Акопам", Време— лять минут спуста лосто окточными интерваю о "Рацорах морей". Ответственные за жум показалый бост, Линтрій Арміпов, дизайнер-сценорист Рекот Незометрино и лицер проекта Дима Деявано за пидер проекта Дима Деявано за пидер проекта Дима

"Игромания" ["ИМ"]: Чем втарая часть "Карсаров" отличается от первай в плане геймплея?

Лмитрий Архипов [ДА]: Акценты смеспись в пвух направлениях. Направление намер адин — игра делается "балее приставачнай". А втарае - действие ва мнагом перешла с маря на сушу. Суша у нас теперь абсалютна палнаценная. Если в первых "Карсарах" ана была скарее павескам, та сейчас -эта палнаправная часть игры, с мардабаем, с бальшими остравами, мы хадим не талька па гараду, на и па астраву, встречаем кучу людей...

"ИМ": Мардабай кохого рода? Фехтавоние? ДА: Фехтавание, стрельба.

"ИМ": Герай прежиий?

ДА: Нет, эта уже не Никалас Шарп... Гераев теперь двае. Они аба — капитаны караблей. У кождага из них свая предыстария. В начале игры мы выбировы олного из ляух. Мужчину или женшину. :) И в зависимасти ат тага, кага мы выбираем, втарага герая мы встречаем в качестве NPC. Играть за аднага и за другага героя мож-

на савершенна па-разнаму. Та есть — у них разный старилайн, в течение игры они постаянна та враждуют, та мирятся.

"ИМ": А в коние женятся. m 2 1

ДА: Hv. ва всякам случае, без любавнай истарии у нас не аба-

"ИМ": Будут ли какие-та "перекресты" с первай чостью?

Ренат Незаметдинав [РН]: Да, вазмажна, будут втарастепенные задания, ссылки, квесты. На в оснавнам эта "савсем другоя истария"

"ИМ": Прахаждение палностью "свободное", или есть клю-ABBME KRECINS

ДА: Есть ключевые вещи, катарые нодо пройти. Та есть аснавная сюжетная линия задана балее жестка, чем в "Карсарах", на зата у нас гигантскоя система генерящихся

KRECTOR

"ИМ": Я слышол, герай бальше не будет одинок?

ДА: Да, вначале мы саздаем сваю партию. Наша партия везде нас саправаждает, мы сами павышаем и распределяем характеристики. Причем в партию мажем взять любага NPC, краме, пардан, партавых шлюх.

"ИМ": Скалька персонажей мажет быть в партии? Какие есть клоссы персанажей?

РН: Их мажет быть четвера, включая главнога герая. А классав у нас нет. На играк сам улравляет растам характеристик персанажей. Однага мажна вырастить качкам, другага таргавием... Даже дабравшись да максимальнога уравня, персанаж не мажет быть суперменам ва всем. Та есть за счет баланса внутри партии играку предлагается саздать чта-та такае, с чем будет удаб-

на, хараша и правильна играть. "ИМ": Мажна ли сабрать флат, как в епели уасти2

РН: Да, флат мажет состаять максимум из четырех караблей. На них назначаются капитаны, в баю MA OTROIOTCE ROUVOSONIAS На не как в RTS, с памошью кликав, а через ко-MOHUM - OTOKOBOTH TOT или инай карабль, выпалнить такай-та маневр. С AI мы парабатали, и я думаю, эта будет нескалька балее влечатляющим, чем в первых "Карсарах"

"ИМ": Как изменилась "сухалутиая" часть игры?

Дима Лемьянавский [ДД]: Стали балее слажными гарада. Мажна праться в любам месте.

Падашли к каму-нибудь, пагаварили, поссарились, прям сразу достали шпагу и давай ега... Таверны, губернатары — эта все сахранилась. На теперь тут другая геаметрия, балее драмати-



На палубе теперь есть матросы. Они бегают. падтягивают такелаж, смарят за барт... Канечна, эта fake, на ачень качественный. Каличества людей на палубе равна численнасти экипажа. Таке-

лаж прарисаван да мельчайших летолей и движется, кок на настаящих караблях. Может и порваться... Мачты магут упасть. Славам, все па пажеланиям трудяшихся

"ИМ": Пои оборложе булет видна, как дерутся камаиды?

РН: Да, будет месилава на палубе, брызжущая кравь, словам, впалне реальнае зрелище. У играка в зависимаети от ега умения фехтавать будет вазмажнасть павлиять на исхад боя. Вид ат третьега лица, ан бегает па палубе, рубит врагав.. На зо счет олнага лишь навыка фехтавания он не смажет, как раньше, победить при зоведама праигрышнам раскладе.

"ИМ": На кокай стадии нахалится игра?

ДД: Фактически, мы уже на стадии технолагической демки, которую мы вскоре предпалагаем выпажить на всеабщее абазрение. Таким абразам мы начнем раннее тестиравоние.



кие налеты камеры

"ИМ": Места действия прежиее? ДД: Нет, навый архипелаг представляет сабай продалжение прежнега к югу.

"ИМ": "Марская" сть ∨же гатава?

ДД: Мажем пасмат-

(Мие паказывают маре и каробль. Я долго кручу камеру так и эдак и честио созиаюсь, чта лучшега маря на кампьютере в жизни не видел. Она — настаящее. Но валнах играют сотни бликав, бегут барашки, и это ограмиая масса воды кольшется, как живае существа.)

ДД: Естественна, такая красата вазмажна на картах типа GeFarce 3. На картах пятага ла-VORBURE BOR KURRY HE много попроше





Пенис Марков (kiar@xaos.ru)



Кок известно, игры повяляются на свет блогодоря розроботчиким. Но можду тем, что сцепали розроботчики, тем, что в итлет стояти по свой компьютер игроки, есть определению рознице. Мигата — очень существения с это разницо между баго-версией и коченным продучтом. Между баго-версией и конечным продучтом стоят бето-тестеры. Все зникот, что быть баго-тестером. Не сез знокот, что это не только почет, и что почет — в слединою счерезь. А в первую — пот и кромь, когорьмит тестеры ссебя это по-



# вид изнутри

# Тестер против игры

Преворительно золисованием на тесторезомие тох или найго превога, в автиченного ромен в тох или найго превога, в автиченного дреме могает получоят вис с игрой. К нему этомогую притипата за негуруати в этомогинов что устаной форме. Без нех перей святельнов что установа, что томогую от техторо— это, уполиванием с ром, то ром, это у полученного уполи от техтором становать от техтором от техтором от техтором от то за возможениять ромения сему утологу уграй, В точет всем нерои, то бузовогом с техтором от техтором о

Не все тах просто. Прежде всего, редах асму жаготет терпенен играть в "сирую", виснушую раз в пять минут (или пять раз в минуту эта хох палучита) нгру. Я сам занимотось бетотестнитом в некостыми стечественных фирмах уже года три-четыре и знаго, а чем гаварю.

Пенснату ков вкорова Гриот мисто о том, то за учеру почти части еще в везет. О том, по за учеру почти части еще в везет, о том, почто в почто стояните в кого, том преть везет, мерто стояните в кого, том преть везет, в почто обезет в почто в почто в почто обезет учето обезет в почто обезет в почто обезет по обезет обезет в почто обезет в почто обезет по обезет обезет в почто обезет по обезет в почто в почто обезет по обезет по обезет в почто обезет по обезет не по обезет по обезет не по обезет не по обезет не не н

Доугой педводный хомень, строго огровічменного ризня тестирования. Изгал аттога тистіром притацита прабетта, гомощь розличим читот, тренніную, списанием в наруги повобнам узнаки. Закинем работу и получем ногродіуни автроби, тестра карту обітирунимовт, то игроть меу уже неметрестій — сес урожня троть меу уже неметрестій — сес урожня рофізем, финал марстей. А начола так и вовосі— после тестировання но игру тошно тметь.

Хотя не все тах страшно, хак может показаться. Не зобывайте о том, чта быть тестерам все-таки очень интересна, несмотря на целую плеяду слажностей. Зато вы своими тразуми увидите весь пуль, который игра пракарит и ольфо(бего)-верски да релиза, пично внесето некоторые камененкя и дополнення, розныше всех оценьте игру, Кстап, из-за серки преобразваваний финальное версия иногра мала наповинноет бегу. Неужели не интересно полнрать в то, что никта никагда бапьше не уви-

В последнее время в России стато много комплений, отношения странования на комплений, отношения странования на немя чрв. В счертвений раз подемнить вогорос от преведений раз подемнить вогорос утверждения предостав не буду. В рассии применях развосиции, фотогроси станевите комором России преведения преведения собствения и предоставления буду немя преведения предоставления буду немя преведения предоставления буду ученищеть, негот в посмощения постат и ученим поста мостор, от и тесторования моста с учеренностью изабут, оденны в ваменения этаков.

Если моще-ий-будь вы решитесь зоветься бего-тестиного эгройти собя вопроси: "Молу ли в уделять этой робото достоточно вримений", "Сописсен, ил в терлеть все целять, зовисовия пуры и прочев болей", "Способен пи и быстро и калинфицированно срепать то, чего от учена жуди". У питома сели все с ответь будут утвердительными, оброщейтесь в колуче-інибо фирму.

Не схраю — вы там нужны. Для затравхи — пара ссыпак: www.buka.ru/devel/beta.htm russobit-m.ru/rus/beta/ ■

# НОВОСТИ

# Quake III Arena

# www.threewave.com

мод ThreeWave CTF успел продвинуться аж до верси 1.2. Памимо исправления всех известных богов, добов

www.3dcenter.de/dsc/Index\_english.php3 чший праигрыватель демок для "кутрики" — Demo знает, а чем речь, напомню: эта программо предназна: чена специальна для проигрывания демок, записанных на разных версиях КуЗ. Без полобікай утилиты всем посмотреть игры "отцов" пришлась бы держать н эток версий любимай "Кваки". Dema Shar

# ftp://ftp.quakeland.clans.pl/pub/mapy/ quakeland/pxcdust.zlp

Виимонню квейкеров, любящих погонять и в Counter-Strike. Если такие, конечно, есть. Саздатель карт по имеизвестной и популярной коунтер-страйковской корт скачать ее можиа по вышеуказанному

ню, что в Animal Arena ваши спасобиости и ваоружения зависят ат таго, каким животным вы будете управлять беспошадном бою. Кроме того, создатели моло евно н чувства юмора. Просто изменте соличность

# http://ad.modnmod.net/



# -----

# Corkscrew

www.planetauake.com/fire/corkscrew

Я наконец-та панял, зачем многауважаемая Id Software включила в релиз ненного цикла — 5-10 секунд. Можна, котретьега "Квейка" так называемые "коснечна, засесть где-нибудь на дальней



чтобы на них играпи в мод Corkscrew Corkscrew — эта Istagib по-квейковски. Суть та же: у каждого играка есть тапько адна пушка (в данном случае это репьса. ну или нечта на нее очень похожее), если вы попадаете из нее в противника, его разносит на куски. Такая ерунда, как броня и аптечки, на уровне отсутствует в принципе. Зато присутствует квад и прочие артефакты, и... море адреналина.

Я никогда бы не подумал, чта от игры на "космических" картах можно попучить такое удавольствие. Тат же dm17 просто заиграп новыми красками. Савершенно, казапась бы, бестопковая карта с кучей джамп-падав просто идеапьна для игры в Corkscrew. Pexum Accuracy Challenge, пяток ботов, фратимит 150 — и вперед. Гапавной мозг прасто отключается — никакой тактики, стратегии и прочей ерунды. Дикие прыжки, перекрещивающиеся разноцветные следы от выстренав из болванов, включив "приближение", но это скорее будет напоминать стрепьбу па курицам (выпитый Moorhuhn).

Кстати, игра в Corkscrew с ботами мажет удавлетворить даже самого взыскательнаго игрока. От них требуется пишь точная стрельба, а в этом они, как известна, большие мастера. Даже не знаю, с кем будет играть интереснее, с батами или с живыми пративниками. Люди наверняка не смагут вести себя так безрассудно, а это прямо-таки необходимое условие для папучения удовальствия ат мода.

Никуда не делись знакомые медальки (типа Impressive) для пюбителей патешить свое самалюбие. Кроме таго, пряма на экране ведется статистика выстрепов и попаланий — оч-чень приятно

Словом, мод Corkscrew — пучший способ дать атдых измученному сессиями мазгу. Попучает высший бапг

Рейтииг "Мании":



# Eavy's XMas Bonus Pack http://eavy.beyondunreal.com/

В этот раз внимательному осмотру экспертов "Мании" подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от Eavy — ачень уважаемога в апределенх кругах автора. Чудеса аптимизации — пять "приблуд" весят всего 30 кипобайт. Удапась пи автару впихнуть в этот объем что-нибудь стоящее? Читайте обзары и решайте -- иметь или

# **DominationPlus**

В оригинальной версии Domination, постояваемой вместе с игрой, необходимо было захватывать и удерживать три ключевые точки уровня, попучая за это очки. Чем больше точек контролировала команда, тем быстрее рос ее счет. Побеждало та команда, которая первой две точки — стапо абсолютно неприменимой. Число интересных игровых ситуаций, равно как и объем выплескиваемого в кровь адренапина, взпетепо под небеса — чего стоит перехват одной точки в последнюю секунду отсчета! А возможность играть несколькими командами



доходила до установленного лимита. Быпа возможность устроить дружеский матч с участием трех и бапее команд, но испальзовалась она нечосто.

Версия от Еачу изменяет правила коренным образом. Тачек по-прежнему три, однако для папучения одного очка необходимо захватить и удержать в течение 10 секунд их все. Прежняя тактика оторваться на пару десятков очков, после чего стараться удерживать топько

здесь используется вовою: три комонды и лимит побольше — прекрасный павод для бессонной ночи. Двумя командоми игроть тоже интересно, на значительно проще, а четырымя — слишком сложно.

Недостатков не удапось найти даже при яркам свете и под пупой — сказывается огромный опыт автора. Результат абсолютный musthave для пюбого фаната Domination, да и абычного играка тоже. Рейтинг "Мании": ##### 5/5

# **MonsterMadness**

первый взгляд, мутатор MonsterMadness чем-то напаминает

своего сабрата Bad News (см. "Игроманию" №9'2001). Однако схадство за-



Мод предназначен для БОЛЬЦ

над модификацией под назвонием AnimeDimension

КуЗ-мод в аниме стипе! Какой ужас! Им, кстати, требу пеппары, колеры и прочие творческие личности

# www.planetquake.com/tvl/

ть. Если вы варуг почувствуете непреадоли моя дорога на сайт LM. Масштабные обновления про

www.planetquake.com/nsq3/
Новость для всех, кто мечтоп стоть "морским ком", но не имел для этого никоких возможносте тавая из-за любимого компьютера. Скочайте себе од Navy Seals: Cover Operations и почувствуйте все тя

# http://UnrealED.de/

Рождество справляет не только Eavy (см. раздел про ды). Немецкий сайт UnrealEd.de, посвященный, очен уно, градостроительству но фундоменте UT, специал

http://exorcist.gamepoint.net/



ождественский подарак также пристъеил и **Bort** К **Jonse**n, подогнав по этому случаю ∜небольшой лекательный мутатор **Point Fight**. Как следует из на-ия, вместо случи е оружие можно применять не только для простого скрацивання противников (см. картинку)

тот же eXoR занят еще и шлифованием своего дети-мова Bullet Time (см. "Игроманию" №10′2001)

сами. Однако обо всем по порядку. Злобные монстряки (Scaari'и различных пород), появившись на карте, застывают на одном месте и начинают высма-ТОИВОТЬ ИГООКО ВСВМИ СВОИМИ... ЛОКОТОрами. Что происходит после его (игрока) обнаружения, думаю, объяснять не надо - монстр, срываясь с места, бросается в погоню, грозно щелкая клешней. Убивать плохишей, в общем-то, не так трупно, но только в том случае, когда они подбегают по одному. А поскольку по карте их носится штук десять, частенько возникают ситуации, когда воевать приходится сразу на нескольких фоонтах

лля игры преимущественно на больших картах, иначе времени для изничтожения других игроков просто не останется. Хотя это не столь важно — за убийство монстра тут получаещь такой же фраг. как и за истребление ближиего

Играть интересно. На больших картах здорово добавляется динамики, поскольку не прихолится долго искать соперника. На небольших картах игра вырождается в бешеную бойню — лихорадочное клацанье мышкой и пульс за сотню

Недостатком мола является отсутствие конфигурационного меню - параметры игры настраиваются исключительно через файл серверных настроек. Вивать, на Еачу резко напал приступ лени. Рейтинг "Мании": 1 5/5

Отсюда вывод — мутатор предназначен Россмотренные два модо являются "покомотивоми" сборинко — пок стоит устоноwww.forcecore.com

> Highlander — наверное, самое большое разочарование сборника. Как написано в прилагающейся документации, при запуске этого мутатора игроки становятся бессмертными, и единственный способ их убить — выстрел в голову. Задумка интересная, но мод банально не работает — повреждения игрокам наносятся такие же, как и в обычной игре. Ждем патча.

вить хотя бы из-зо них. Теперь вкротце о трех остовшихся произведениях.

Tournament Mutator — этот режим призван бороться с некоторыми трюками, вроде ImpactJump или многократного использования Translocator для выпрыгивания из пропасти. Какие-то нововведения радуют, какие-то, наоборот, разочаровывают впечатления от мутатора неоднозначны, но, по большому счету, толку от него немно-

CheatMode — этот мугатор позволяет использовать чит-коды любым игрокам на сервере. Подойдет в качестве средства для разрядки после тяжелого трудового дня. FORUTCE TOURS HER PROPERTY TRANSPORCE

молификации Spatial Fear Порект был

вмой модификации для UT — Operation: Na Pali. Пробле й участие, затесался Chrome, ранее рабо



AviEdit, которую мы уже рассматривали в жи



# Тактическое руководство

Величойшая стратегия всех времен именно так называют StarCraft ero поклонники, к коим относится и ваш покорный слуга. Действительно, выпущенная в 1997 году, она остается непревзойденной до сих пор, и только у выходящего вскоре Warcraft III есть шансы постепенно уменьшить ее популярность. Но это произойдет не так скоро — официольные сервера Battle.net забиты игроками, не говоря уже о присутствии огромнейшего количества неофициальных серверов — например, на базе FSGS

Чем же так интересен StarCraft? В отличие от обычных RTS, в нем присутствует железный шахмотный баланс, благодаря которому каждая партия между игрокоми превращоется в настоящий поединок интеллекта и реакции.

Данное руководство не претендует на то, чтобы описать все основные стротегические понятия игры, тем более что полный сборник известных стратегий StarCraft вряд ли уместился бы даже в нескольких журналах. Однака, чтобы научиться достойно играть, вам вполне хватит описанных нами приемов, идей и

# Основные ошибки

Учтите, в StorCraft нет понятия техни ческого превосходства. Обычные юниты начольного уровня порой бывают намного полезней Battlecruiser'ов и Carrier'ов. Ни один юнит в игре не устаревает со временем, напротив, те же стартовые Zealots протоссов весьма эффективны против тяжелых Siege Tanks и Ultralisks. Поэтому никогда не пренебрегайте их производством.

Основной принцип стратегического превосходства в StarCraft зоключается в как можно большем количестве контролируемых ресурсов, за которые и идет основная борьба. Если вы твердо контролируете большинство полезных месторождений, считайте, что победа уже в ваших руках.

Многие новички совершают серьезнейшую ошибку: они как бы колят ресурсы. Внимание: в серьезной игре на руках игрока никогда не должно быть более 300-400 единиц минералов или газа разумеется, только если он не отклалывает их на постройку кокого-либо здания, например, для Command Center.



Печапьно наблюдать, как противник разносит вашу базу, а вы, обпадая огромным количествам ресурсав, не в силах ему помешать.

Исходя из вышесказанного, никогда не аграничивайтесь постройкай адмогодрях здоний для производства войск. В противном случае вы волей-невалей начинаете бессымспения колить ресурсы, в то время как моти бы потратить их на нечта более ценное.

Никогда не заказмойте синти "в очеред» ТВ о время иси вы заказали в одном Встгаска очередь из пяти Магіпеа, вы моти бы, имея пять томи здоний, заказать в каздоли по адному Магіпе, и уже через минуту у всс было бы пять Магіпеа и достаточнею количество ресурсов для заказа повой патерки. Не пренебрегате разведкой. Запог

победы — вавремя выбрать стратегию игры с учетом местопопожения баз противника и росы, за котарую он играет. Обидно, когда вы постраили шесть Талкь и шесть Vollures, думая, что ваш противник пратосс, а тут вас атакуют воздушные Mutalisks зергав. Опятные играки седымага-васьмога рабочега абычна пасыпают на разведку. И наконець, как бы это ачевидно ни

И насковец, как бы это очевидно на зручало, прамотно используйте все ваши войска для уничтожения протвеника. В StorCraft нет универсальных окитав! Еспя ваш оппонент оказался настолько тул, что послал к вом несколька Battlectrusiers, — двістауйте уверенно. 15-20 Hydralisks или Dragonos быстра развекот в пиль его магучий флат.

# Математика

StarCraft содержит несколько ачень важных математических понятий, существенно впияющих на игру. Не зная их, вы можете совершить множества ошибок.



Приведенном нисже статистика поможет изимноводем им/ игралу эффективно старожоть отраже отверженов. Моправиле, большенство отпеченом, серванем украиня выбырога расслыка прамочнейную стрателю, использую в более двух тигко сентов, и неспособым пересстроим ответственном ответственном ответственном нами играл сможет разработать собственную расботисты собтную телятем.

Термин "слобость" означает, что данный ючит машт эффективен против указанного типо врагая, а "эффективен против указанного типо врагая, а "эффективентов", наоборот что именно с такими врогами обудет срожоться, что нозывоется, с моксимольной отдачей.

Название	Спабость	Эффактивнасть юните
Marine	Lurker, Uttralisk	Zergling, Hydralisk
Firebat**	Dragoon, Vulture	Zergling, Zealat
Vulture**	Dragoon, Tank,	Zergling, Zealot,
	Ultralisk	Hydralisk, Marine
Siege Tank**	Zealat, Zergling	Vulture, Dragaan,
		Ultralisk, Reaver
Gollath	Tank, Dragoon,	Guardian, Battle
	Ultralisk	Cruiser, Carrier
Wraith	Gallath, Valkurie,	Overlard, Battle
	Dragaan, Hydralisk	Cruiser, Guardian
Valkyzie***	Goliath, Scout	Mutalisk, Wraith,
		Guardian, Devourer
Battle	Scaut, Wealth,	Marine
Cruiser	Devourer, Gallath	
Zergling**	Firebat	Tank
Hydrolisk	Marine, Zealot,	Tank, Archan,
	Templar*	Battle Crusier, Dragas
Lurker**	Tank, Dragoon	Marine, Zergling,
		Zealat, Firebat
Mutalisk	Carsair, Valkyrie	Battle Crusier,
0.		Devourer
Guardian**	Marine, Dragoon,	Valkyrie, Scaut,
	Hydralisk	Templar
Scaurge***	Corsalr	Batile Cruiser, Scout,
School		Carrier
Devourer***	Scaut, Mutalisk	Carsair, Valkurie,
Devourer	Jedor, Mordride	Battle Cruiser, Carrio
Ultralisk**	Tank, Dragoan	Marine, Firebat
Zealat **	Firebat	Tank, Dragoon
Dragoon	Zealat, Zergling	Tank, Ultralisk
Reaver**	Tenk, Dragaan	Zergling, Hydralisk
Dark	Tunk, Druguun	Tank
Templor**		Zergling, Hydralisk
Templar*	Dragaan Zank Dragaan	Zergling, Zealat
Archan	Tonk, Dragaan Galiath, Dragaan	Battle Crusier, Carrie
Scout		rge Marine, Dragaan
Carrier		
Carsair	Scout, Battle Crusie	r, moiulisk, scoorge

Psi Storm

<sup>\*</sup> Avanuar vomero unasemble ustil

<sup>\*\*\*</sup> Атакует только воздушные цели

1) Все юниты имеют определенный размер: малый, средний или большой. В зависимости от размера определяется воздействие на них различных видов урона.

23 Наисований Гонитом урон бывоет 79 Наисований Гонитом урон бывоет грех типов: Normal (100% всем онитом, невозможно от розмера, Екробкее (50% мольм, 75% средним, 100% большим) и 25% большим). К примеру, Firebott (мольсимий урон — 16 единиц) отокует Ultrollak'a (ронит большого розмеро) и ноносит мул или 4 единицу уром без учето брони. Все это относится лишь к хипто брони. Все это относится лишь к хиптолічтам! Поля любого юнита прогоссов, незовисимо от его розмера, всегда получаот полячий урон.

3) В игре существует понятие Splash Damage. Это зоми поражения того или иного оружие. Оилить со Splash Damage иного оружие. Оилить со Splash Damage поражоют сразу несколько ставщих вбітиия врагов. Площада вействив бивоет различной. Splash Damage подрозделяется ино два тиль Гітаноју и Плетаноју и Вервом случае, если вош юнит окажется в зоне поражения, вуму тоже будет нониесен утрон. Во втором случае урон в зоне поражения иносистата Только вбожерским финтам.

4) В StarCraft существует такое понятие, как "формула брони". После того как компьютер определяет размер атакуемого юнита и высчитывает первичный урон, из полученного значения вычитается количество брони, измеряемое в единицах. В приведенном мной примере с Firebat и Ultralisk последний получает урон в 4 единицы. Однако если Ultralisk еще и полностью проапгрейжен в плане брони, из наносимого Firebat'ом урона вычитоется 5 и получается в итоге -1. По логике SC (прошу не путать ее с математикой!) это означает: чтобы снять единицу жизни, Firebat должен удорить Ultralisk'а два раза. Не очень-то выгодно... Мораль — старайтесь апгрейдить броню, как только появляется такая возможность

# Базовые понятия

1) Кам Іроці, В перводе с английсто го зака 'роції санчані "Сто зака 'роції санчані "Конгра атахої, "міновенний удор", что полностью отружот утля двя дья дроції за вы полнеурне те стоковать опіснета кок можно скоревенний удов у порти помощи бозовых войси, пренебрегата відель рощо — учнитоження врожеских рофочить у порти за пред за

2) Детектор. Некоторые юниты и здания — токих по дво у кождой расы — миеот статус "детектор" (он указан под их нозванием). Они могут обнаруживать невидимые или закопанные в землю юниты, открывая их для отоки.

3) Зона рабочии. Самое важное простроиство вашей базы рядом с минералами, где находятся рабочие. Опытный противник старается прорваться прежде всего туда.

4) Drop (дроп). От английского "сброс". Это действительно сброс войск на базу противника. Обычно — хитрый стратегический прием, в результоте которого врог может понести огромные потери в экономическом плане. Как правило, "дропают" тяжелых юнитов, тех же Reavers, для уничтожения рабочих. Можно сбросить также невидимых юнитов, котолых плотивших не может атаковать ввиду, например, отсутствия детектора. Дроп схож с рашем по целям и воплощению. Для защиты от дропа необходимо всегда ставить рядом с рабочими какое-либо спелство ПВО/петехтор (скажем, турель у терранов), а также оставлять охрану. Одной пушки вполне хватит, чтобы задержать высадившегося врага до тех пор, пока вы не перебросите HOUTH CROWN CHR

мя как его пулеметы, атакующие наземные цели, далеко ие так эффективны. Грамотное использование юнитов с учетом различия в их оружейном оснащении дает непложие результаты.

9) Double Domage (войной удор), Некоторые конты, в частности Protos Zelold и Тегла Gollath (1800), при отаке инаисет два бъстрых удоро. Урон от кождего удора въсоитвывеется отдельно, и значение Броин из абщего урона от атаки вычитается не одне раз, од ва. Догустью. Zelola атакует Hydrallak а. Суммарный урон от стави Zelolf от —16 единиц по он соладызом, за одну атаку Zelolf инисет Нуdrallak у не 15 единии урона (16 минус Нуdrallak у не 15 единии урона (16 минус



 Invinsible (cloaked). Некоторые юниты имеют постоянную невидимость либо же могут стоновиться невидимыми на некоторое время. Для их обнаружения необходимы детекторы.

ходимы детекторы.

6) Сатріпрі (вемперство). Это понятие пришло из лексиксни квейкеров; оно метко определяет подей, предпочитоющих 
сидеть на бозе и отстроняють мощьне 
оборонительные лизии. Тотмитть, 
что сидеть в обороне в SC— смерть. У вос 
вскоре законочноста ресурсы, и вы остонетесь не у дел. Лучшов зощита — ноподениме

7) Мар Control. Осново успеха в игре — контроль над картой, что позволяет игроку успешно защищать свои базь, в то же время не довая противнику отстраивать новые и постоянно нападая на

8) Мићірів Weapons (несколько орудий). Некоторые юниты оснацены двума видами оружия, существенно отличающимися одно от другого. К примеру, Gollath терронов грозен для воздушных юнитов врага благодоря своим ракетам, в то вретом от примеру. один жар с уроном 16, он убил бы "Нублойк" ор укторого 80 единиц зарорва) зо яти укаров (1665-90), А ток — убытожно зо шене (1466-94), Соответственно, чтобы вынести Нублойк" о зо однуенно, чтобы потровить но него одновременно шести Zeolof' ов. Подобный расклад действителем для жногих синтото; если знать их хародатеристики, можно более зффително организаваеть стаку Укация».

10 Высоты. В SC очень выгорано стаковоть врогов с высоты. Если юнит отокует снику, 10 вератность полодини в цель ровне всего 70%. Без посторонней помоще (поктотры, в соврушные очень и гл.) изземние юниты не "видят" того, что ихохдится выше вику. 270 велеге положение на высоте идельной позицией для обороны —впрочем, хот в жизин. В

Владислав Журавлев (master@iromania.ru) Александр Лямкин (qt\_lyama@mail.ru) Gr. Maximus (grmaximus@warcraftii.ru)



# Киберспорт



# Обновленный OSP

Как и предполагалось, "финальная" версия OSP за номером 1,0 оказалась вовсе не финальной. Уже появилось обновление до 1,01. Основные изменения: на карте ospdm12 изменены респауны, а также расположение "рулезов" и оружия, изменено меню DEMOS для показа демок с расширением dm\_67, cg\_fov увеличен до 140.

# RtCW собираются включить в програм-му турниров CPL?

По крайней мере, глава этой организации Энджел Муньез заявил, что Return to Castle Wolfenstein будет представлен на трех турнирах СРL 2002 года. Играть будут, как и в Counter-Strike, командами 5 на 5. Может быть, это начало новой эры в Team Deathmatch? В любом случае ясно, что полулярность RtCW в ближайшее время будет расти.

# Изменення в с58

Официальную команду российского портала Cyberfight покинули два известных квейкера: Hanza и Red-White. Причина банальна — не у всех получается совмещать профессиональную игру в КуЗ и личную жизнь. Похоже, слортивный век профессионального киберспортсмена близок к таковому в гимнастике. Главные успехи — в 15-20 лет, а потом учеба, работа и — прошай, "Квейк"

Зато в c58 вернулся Shadzy, так что на панный момент КуЗ-шный состав выглядит следующим образом: noBap, Morfei, Polosativ, Shadzy

# Moscow Brood War Cup



Московский Кубок по Brood War, о котором мы писали в прошлом номере, собрал в итоге весьма влечатляющее количество участников — около трехсот. Участвовали не только российские крафтеры, но и киберспортсмены из стран СНГ и даже из Кореи. Кубок состоял из ляти туров, и первое место в общем зачете занял (orky)Вгат. Второе досталось АІ-МіГ, а прочие места с третьего по шестое вновь оккулировали игроки сильнейшего российского клана отку. Смотрите на шем диске лучшие реплеи турнира!

Проведение следующего Кубка по BroodWar пока под вопросом, поскольку неясно, какая мультиплеерная стратегия будет лидировать по популярности среди игроков в конце нынешнего года. Не забывайте — весной-летом нас ждет WarCraft III и если стиль игом не будет принцилиально отличаться от старкрафтовского, на него могут перейти многие киберслортс-

# Онлайн-турнир Euro CTF

В отсутствие крупных чемпионатов киберспортивная активность, тем не менее, не затихает. Сборная России приняла участие в онлойн-турнире Euro СТР. Игры проходили из московского клуба "Нет-Лэнд", техническое оснащение которого лозволяет играть с приемлемым лингом. Полный состав российской сборной: Pow3r, Devil, Satan, Mikes, Dookie, Playa, Diablo, Desp, Vlad, Polosatiy, noBap. K coжалению, несмотря на громкие имена, наши проиграли первые два матча сборным Швеции и Исландии с одинаковым счетом — 0:3. Правда, в матче с исландцами третья игра так и не была сыграна по техническим причинам, и сборной России засчитали поражение.

# Компьютеры победителям KIT

Не так павно в Америке завершилась онлайн-лига Knightmare Invitational Tournament. Победителем вышел извест ный clan Kapitol в составе: Сzm, Spook, Bloodshot, Ouijia. Особого внимания заслуживают призы, врученные счастливым победителям, — 4 системных блока с конфигурацией Athlon 1800, 512 MB 266 RAM. ASUS MX-400 GeForce 2 64MB

# "Герон" наступают В России расширяются перспективы

третьих "Геровв" как мультиллеерной игры. Когда мы работали над разделом, сеть комльютерных клубов "Полигон" совместно с Федерацией компьютерного спорта России объявила лервый рейтинговый турнир по НоММ 3. Слово "рейтинговый" означает, что все участники турнира получат определенное количество очков, а победители, возможно, даже спортивные звания.

Турнир начался 10 февраля, в момент окончания работы над номером. Поэтому сообщить о результатах мы, естественно, не можем. Зато можем лонадеяться, что укрепятся позиции "Героев" в российском киберспорте. Сейчас эта замечательная игра далеко не на вершине льедестала — но она понемногу набирает силы.

В следующем номере мы опубликуем краткий отчет о прохождении и результаты турнира.

# Студенты всея Москвы объединяются вокруг киберспорта

C 15 no 17 февраля в клубе CyberQuest будет проведен первый в России межвузовский чемпионат по сетевым играм. Зачинщики веселья — студенческий портал Сачок.Ру и тематический сетевой ресурс по Need For Speed.

Первый день чемпионата посвящается Quake III Arena, второй — Need For Speed V. a roezuŭ voueuno we Counter-Strike. Ha Moмент написания новости зарегистрировались команды от тридцати разных вузов; судя по числу участников в разных номинациях, первое место в плане популярности среди студентов уверенно держит Counter-Strike. Попробовать свои силы в Q3 захотели около десяти комана, а играть в Need For Speed V рискуют студенты только четырех институтов.

Организаторы чемпионата обещают не только эпелицыые бом, но и море бесплотного лива для зрителей. Мы собираемся отрядить на чемпионат нашего корреслондента с фотоаппаратом для фотосъемки и большим животом для пива. Читайте релортаж в следующем номере!

# Игры WCG'2002

В первой половине февраля портал www.worldcybergames.com проводил голосование по поволу выбора игр на грядущие WCG'2002. В списке для РС были представлены: Age of Empires II, StarCraft: Brood War, Counter-Strike, FIFA 2002, Quake III: Arena, Return to Castle Wolfenstein, Operation Flashpaint, Tribes II, Medal of Honor. Поразительно, но на момент налисания новости сверуполупярный Counter-Strike занимал в этом списке последнее место — притом что проголосовали в общей сложности 24149 человек! Может быть, расклад еще изменится — голосование проводится до 14 феврапо Опнака уже сейчас видно, что у Caunter-Strike есть все шансы пролететь с WCG. Плохо это или хорошо — зависит от вашего ного отношения к игре

# 24149 people have voted so far

Age of Empires II: The Conquerors 10756 votes (9%) StarCraft : Brood War 2 152% vetes (13%) Helf-Life: Counter Strike 2 10686 votes (9%) FIFA 2002 = 13106 votes (11%) Ouake III : Arena 3 16077 votes (13%) Return to Castle Wolfenstein 2 16784 votes (14%) Operation Flashpoint 2 12470 vetes (10%) Tribes II = 13232 votes (11%)

Medal of Honor 2 12334 votes (10%)

Ну а лервое место с небольшим отрывом от Quake III: Arena занимает... Return to Castle Wolfenstein Видимо, фанаты этой новомодной игры проявляют наибольшую активность в голосовании. Если так пойдет и пальше. RtCW наверняка войдет в лятер KV HID WCG.





зом и клюков Empire Earth — генератор случойных корт. В него заложены элементы Аі, позваляющие компьютеру кождый раз выдовств ма-гара игробельный мал, о не очередную галую прерию, ситерых замение в предусмет в выстрабные корты поскоми друг на друго, кок две колля вады. Ноша задоча — внестн тверческую нотку в працес матинейсергае и добиться размоброзие в коменном продукта.

Давайте сделаем карту, как ХОЧЕТСЯ НАМ, а не как нам разрешили разработчики.

# империя иллюзий

Расширение возможностей редактора **Empire Earth** в домашних условиях

# король-то... голый

Скрыты для спучойных корт помещаются в "гличфайлах, прохивающих по адвеку: «Каталог игра-\Doto\Rondom Map Scripts. Кождай, из этих файлов соответствует определенному титу случойном корты и замиструет у него ижи, Напомно, что таких типов (о соответственно, и "лич-файлов) изочитывается своем: Confligentol, I-lightonds, Lorge Islands, Mediterranean, Plains, Small Islands и Tournament Islands.

В той же директории (\Random Map Scripts) вы можете обнаружить восемь подкаталогов. В первом из них - \Соттоп - место зобронировали \*.rmv-файлы с общими скриптами, используемыми при создании случайной карты побого типа. Остальные местные полкаталоги CORROYOT ECTIONOCCITEDIANIE CYDURTH BRE YOUROW го типа случайной карты (названы они соответственно). В каждый набор вспомогательных скриптов входят файлы X Tiny.rmv, X Small.rmv, X Medium.rmv, X Large.rmv, X Huge.rmv, X Gigantic.rmv, где X — название типа случайной карты. В файлах вида Х Тіпу. тпу прописаны команды, выполняемые при создании случайных карт типа X минимальной величины, в X Small.rmv — малой величины, в X Medium.rmv средней, в X Large.rmv — большой, в X Huge.rmv — очень большой и в X Gigantic.rmv питоитской

Путем редактировония перечисленных выше файлов вы можете изменить на свой вкус любую предложенную авторами случайную корту. Хотя, на мой взгляд, лучше просто создать новый тип случайной карты, который бы полностью удовлетворял вашим требованиям.

Первым делом сделайте копию с одного из основных ".гту-файлов, находясь в директории \Random Map Scripts (файлы Continental.rmv, Plains.rmy и Tournament Islands.rmy использовать для этого не рекомендуется — с ними могут возникнуть некоторые трудности). Поместите ее сюда же, присвоив новому файлу то имя, которым вы хотите назвать свой тип случайной карты. Здесь же создайте новый каталог, обозвав его так же, как и созданный вами \*.rmvфайл. Скопируйте в этот каталог все файлы, которые находятся в папке, относящейся к тому Скрипту, с которого вы чуть раньше сняли колию. Далее переименуйте каждый из переписанных файлов, заменив первое слава в его имени на название нового типа случайной карты. К примеру, файл Mediterranean Medium.rmv следует переименовоть в Му Medium.rmv при условии, что ваш тип случойной карты называется Му (далее для краткости FURL HOSPIBOLE OLD RINGHING LOS

Наконец, заберитесь в директорию Сотто и снимите копии со всех местных ".тт-фойлов. Скопированные файлы вставьте в в эту же директорию, но при этом замения в имени кождаго из них слово Common на Му.

Спедующим этапом является редактироли предустава основного ".тти-фойли (того, что называется Му.тти), относящегося к саздаваемому вами типу случайной карты. Для этого достаточно стондартного "блокного". Открые фойл, удолите строку вида StringTobleID 2700..., примостившуюся в ночапе, а также строчки FilterHeightMop folse и TestingLondDistribution false, распологоющиеся в конце. Зотем поставате вместо X название создаваемого вами типа случайных карт в строкул мило.

#include «Common\X Map Climate» #include «Common\X Conditions»

#include «Common\X Terrain Pointing»
#include «Common\X Forests»

#include «Common\X Initial Units»

#include «X\X Tiny»

#include «X\X Small»

#include «X\X Medium» #include «X\X Large»

#include «X\X Huge»

#include «X\X Gigantic»

Приготовления на этам заканчены. Можно приступать к созданию вашей уникальной карты.

# ЦАРЬ-ГОСУДАРЬ И ЕГО ПРИСТАВЫ

Сночала совершим ряд преобразований над файлом Му Initial Units тит, находящимся в nance (Common. Содержимое фойло можно условно разбить на две части, первоя из которых ночиноется после спов Arlimal Unitis и посвящено животным, располагающимся на случайной карте создаваемого воми типа. Вожнейщими порометроми, с которыми вы можете здесь а стретиться, заявлета:

завсь в стретиться, выпытогся. AvailableAminaB — определяет, кожне представителя известного миро иноселяют в ошу стурмонную круп. Истична визочения (сели кс несолько) должива быти перечислени через эдопатур и задолочения в слобки. Нолремира, (Res-Deer, Res-Giraffe, Res-Goor), Стиксо в созыхимы замочений токого. Res-Deor (nosen). Res-Giraffe (жироф), Res-Goor (козел), Res-Charlot (стор-(пошар), Res-Wolf (вали), Res-Elphani (слои), Res-Hippopolamus (бегикол), Res-Chitch (порица). Вычающие застужение устружения устружения почения почения почения по в оден на оринновления типов случайной корза оден на оринновленых типов случайной корза оден на оринновленых типов случайной кор-

Волаботні егіб Регіб'ярет — число стад животмы, конодевших в те терпитори марко втроко. Обратите вимисние на то, что не все представители хавотного маро обітают требывать в гордом одиничестве. Москомолизи прижил ротневоположноги бапонаси, хаторий, а свою очередь, — суть основа любой приничной корти. Но Не откажаться себе в удасольстви хотя би розо сиграть жиссию в удасольстви хотя би розо сиграть жиссию а утасельстви котя бить в утасельстви котя утасельстви ута



стада диких козлов или свиреных жирафов! Оно того стоит.

RondomHerdParNeutral — число стад животтых, рахоащимос за не наРагранией территоринста, рахоащимос за не наРагранией территоринзать порометром можно еще больше усутубить пот бесправа, посторый мо учений предвиущий опъчев. Ученией то стадо, живущий опъчев т вышей объети негоза не зобрядотот к вощей базе, можно пограть корту ровномерним словы бегеноства, пошадей в волока. Преме сварять это то, ит ореена видов че будут пересектись. Товорищи бизопол, это к иссти по модянираванию змоситель. Не упустити свой цискт.

После слов Initial units и необходимых томментариев слежуе эторов чость фойло, гдепроизовластся все новиты и строения, которые будят меня в свеме росложения возпошие сторони в кисчеле игры (по умолчания о тостивание додение и крестьем). И тут можно поступить неогурящью, бак вом навез ночть игтур с отромным вобском или суже построенным в всяжейшими здонными? Или со всем вместе? Реальный способ сделять за стрателя чистов воды тактику. Все сторочники ситивных боевых действая и не любиется отстранается бозых, вышеописсыный способ создоння карты – для вос-

для вос.
 А ведь можно ночать игру вообще без крестани и главного здонне! Если до этого мы с всми долучить тостану «честую», то теперь пришем черед «чистейшей». Тем более что овторы создали для этого все необходимые условить ботрет ве возможности по комондавление в обрежение образование обра

Чтобы добавить в список начальных построек/юнитов новый образец, используйте команду PlaceUnit (N, X, Y, T), где N — название объекта/субъекта, Х — расстояние (в клетках) от центра базы (при отсутствии главного здания центром базы является центральная точка территории, отводимой под игрока) до объекта/субъекта по оси Х, У — по оси У, а Т — угол (в градусах) поворота (последний параметр имеется только у юнитов, строениям он просто не нужен). Указываемое здесь название юнита полностью соответствует тому, что ан носит в игре (если название состоит из нескольких слов, не ставьте между нимн пробел). Имя постройки образуется тем же спасобом, только с добавлением буквы в начало названия. Так, например, бараки (Barracks) здесь следует называть так: bBarracks

Если вы хотите установить из карте стен спользуйте команду PlaceWall/bWall-A, X1, Y1, X2, Y2), где A — тип стены, X1 — начальная координата стены по оси X, Y1 — по осн Y; X2 конечная координата по оси Х, Y2 — по оси Y. Список возможных значений для А таков (значения расставлены в порядке возрастания прочности стены): Copper, Bronze, Middle, Imperial, WW1, Digital. Используя данную команду, вы можете окружить плотной стеиой базу каждого из игроков, избавив тем самым их от утомительной процедуры строительства стен и исключив возможиость быстрой победы. Очень интересно нграть на карте, которая сплошь покрыта хитросплетениями коридоров из воздвигнутых вами стен. АІ в этом случае пасует, а вот реальный противник по дефматчу — наоборот, только звереет... Что нам, собственно, и нужно. Пока ваш приятель будет озверевать от невоз-



можности быстро выбраться из лабирнічто, вы тихоїй солой прокроднетесь и покажето елють менту места зимовыя раков. Надвось, вы не забыли, что по лабирниту разуливают стара бетемото в и колама? В Вадете вы себе примо в тали к вроту, уже почти добрались... и тут вом новстречу выволизается стара из сотинерутой і пипопотаюю в и ночинает безжолостно тотпоть воших воннос. Сеособраний залежні технічдоминя прото пежати, нобітадат, как войско Геймера запуталось в эскароне откозимих курей, броспешважет под ноги рыкорам из Самам подступах. к Катиной базе. Скалько пернатых подетом; в Статино базе. Скалько пернатых подетом.

Добавять добавлемь, но не усераствуем.больше того, сторовско отсем все пишнея, кок
зовещал великий скультор. Если вы желоете
уброть ыз списан очольшем согружений и отнитов, скухем, главное зарачие, прасто удалите
строгу с команор Повослий (ПоСротф). О.5.
- С.5. Если нужно избовится от крестьем, удалите
команды выров Росослий (Посротф). Ответь
команды выров. Росослий (Посротф). Ответь
команды выров. Росослий (Посротф).

То команды выров.
То последня команда добавлетем корту удестьм желиссто полоді бопервых, зо польжет в борьбе с уреамерно иопподившимися звермим, а в-отгорки, позвотит тимо
смоделировать новую корту, добивойсь боловсю, который миноми отполько сниги.

# КОРОЛЕВСТВО И СОПРЕДЕЛЬНЫЕ

Теперь, когда основная модель новой карты готова, животные запущены и стрателя боя аразработана, можна заняться редактированием вспомогательных скриптов, находящихся в отдельной папкв. Все они имеют одну и ту же структуру и разбиты на блоги в соответствии с

количеством игроков, принимающих участие в игре. Название блоков происходит от числа участников игры с добавлением слова PLAYERS. например, 16 PLAYERS. Исключение составляет лишь первый блок, содержащий общие параметры, использующиеся незовисимо от того, сколько игроков играет на карте. Из всех параметров начального блока нас интересует ли один: ResourcePlacementLimit (N, MIN, MAX). Этой характеристикой задается минимальное (MIN) и максимальное (MAX) возможное расстояние (в клетках) между месторождением ресурса, заданиого параметром N (вместо N могут стоять следующие значения: Gold — золото, Steel — железо, Веггу — ягоды, Tree — деревья Stone — камни), и центром базы любого игрока. Если ваша цель — сделать геймплей на своей случайной карте максимально динамичным, ставьте сюда значения паниже.

Начиная со второга блока файла, все параметры несколько меняют свой вид: перад ними ставится надрись #define. Не обращайтия на нев внимания — она создана для служебных целей. Вот списко основных хароитегритик, с которымы вы можете здесь столкнуться.

kMinIntElevation — самая высокая точка на вашей карте (в клетках).

kMaxIntElevation — самая ннякая точка на вашей карте (также в клетках). Все разиообразие рельефа Земли — от ска-

мистых гор до болотистых равнин — можно реслизовать из вашей карте. Стоит лишь немного поиграть с этими двумя параметрами.

kPercentLand — место на карте, занятое сушей (максымум — 1); оставшуюся площаль будет занимать вода. Замечание: значения для, донного параметра устанавливаются спедуощим образом: Between(A, .B), где A — мини-



мальное значение, а В — максимальное. Например, Венчеен(70, 75). Поставия сода небольшое значение (схажем, в пределах) 30 процентов), вы можете превратить свою случайную сода во отруко Венешем, дав простор для действия своим "водным" оннятам. Возможно проводить ностоящие морские баталия с участием двух, трек и более фактилия.

kHeightMapChaos — неравномерность рас-

пределения рельефа местности.

kMinimumStartPositionToMapEdge — минимальное расстояние (в клетках) между вашей

базай и краем карты. kMaxAngleBetweenTeamMembers — максимальный угол (в градусах) между базами игроков-напарников.

kPlayerPercentFlat — территория на карте (в процентах), занятая равнинами. Это опять к во-

kMaxResourceElevation — максимальная высота (в клетках), на которой может находиться месторождение какого-либо ресурса.

месторождение какого-лиоо ресурса.

кResourceToEdgeDistance — минимальное расстояние (в клетках) от края карты до любого источника ресурсов.

истойнико ресурсов.
Кявоистей Обубетрина от воды до поброго
росстояние (токже в клетком) от воды до поброго
месторождения ресурсов. Совсем уж отгеснять
ресурсы к центу корти или, наоборот, к периферини е советрую, но рады эксперименто и или
рим ресурсовать обубетру обубет

Характеристикой вида kXPerPlayer определяется, сколько источников ресурса, имя которого указывается вместо X, находится в области, отведенной под одного игрока. Повышение

значений параметрав, имеющих такой вид, в лучшую сторону вливет на динамичность игрового процессо на случойной корте. Парамеры вида kXPerNeutral определяют, схолько местораждений ресурса, указанного вместо X, расподгасети на нейтральнай территории.

Здесь же мы можем обноружить характеристики KOlflerPlayer и KOlflerNeutral, которые ни но что не влинаго (вероятно, ока иколызовались в самых ранних версиях игры), на позволяют нам сделать выход о том, что первоночально в игре было шесть ресурсов, среди которых числинась нефть.

Далее следуют параметры леса: kForestFreeRadius — величина леса (в клетках), находящегося но нейтральной

территории; kForestsPerPlayer — величина леса (также в клетках), находящегося иа территории одного

мрока, kForestChaosLevel — хаотичность расстановки деревьев в лесу. Чем выше, тем более естественно выглядит лес.

И если до этого мы модифицировали гоолонесский рельеф, то телеры ком отхрывается прехросноя возможность ізминеть рельеф биологический. Можно перекрозисть изминеть дельеф биологический. Можно перекрозисть из отмень до замеж оргонический ком преможной читерия, Если бить проше, то можно засодить свою корту зеленьим насохиденевым... Киспорода от этого больше не станет — разработими и предусмотреля в игр тоско перментр — но вот но движения койск по корте подобная монируляции отродится... До вще кох. А кох носчет тосу, чтобы создать остему живых игроровів а су чтобы создать остему живых игроровів осу-



круг собственной базы?.. Зачатки смекалки — и вы сами придумаете такое, что все западные картоделы выпадут в осадох.

Мы подошли к финишной черте. Но прежде чем ее пересекать, хочу обратить ваше внимание, что в статье разоброны только самые важные параметры случайной карты — с остальными вы можете поработать сами, благо в этом нет ничего сложного. Равно как и нет ничего сложного в создании абсолютно нового типа корты, на котором было бы действительно интересно игроть и вом, и вошим друзьям. Нужно только немного терпения и фантазии. Остальное придет с опытом... И не забывайте, что созданные карты можно — и нужно — присылоть в редокцию (на адрес makarenkOFF@iaromania.rul. чтобы мы могли обнародовать ваши нетленки на нашем компакте.



нагие, прахадя ачередную игру, с нездаравым интересам (а здаравый интерес, как мы знаем, бывает талька к ветчине) задумываются: "а неплаха бы заиметь такие текстурки!" Кта-та проста ради интереса, кто-то пишет сваю игру и считает, чта ега худажественные спасабнасти явна не датягивают да желаемага уровня, а каму-та приспичила сатварить ачереднай скин для WinAmp. Так или иначе, а праблема вазникла, и ее нада решать. В этай статье я в абщих чертах апишу, как и где прячут праизвадители игр ресурсы ат наших загребущих рук.

Способов хранения ресурсов существует множество (проктически столько же, сколько и игр), но их, по большому счету, можно разделить на две группы.

# МНОГО ВАС, А Я ОДИН...

Первая группа — это ресурсы, лежощие в от крытом виде, когда кождая текстура, каждый звук, кождый скрипт и прочие "кирпичики" игрового мира хранится в отдельном файле. Характерными представителями такой группы являются игры серии Worms. Недостатком токого типа хранения является очень большое количество ресурсных файлов (в тех же Worms, к примеру, их около 3000). Одноко, поняв по количеству файлов и их нозваниям, что перед вами то, что вы искали, и начав загружать для просмотра ACDSee, не спешите радовоться: производители далеко не всегда хранят ресурсы в привычных нам форматах WAV, JPG и т.п. Это — скорее исключение, чем правило. Если выбранноя вами игра стала таким исключением - мои поздровления, если нет — есть смысл продолжить чтение.

Что делать, если ни одии графический редактор не помогает? Ответ один — искать программу (конвертер), созданную специально для просмотра (или прослушивания) данного конкрет ного формата и конвертации его в один из стан дартных форматов (BMP, GIF). К сожалению, в редких случаях для разных игр подойдет одна и та же программа-конвертер, так как форматы могут быть различны не только в разных играх, но и разных версиях одной игры. Исключение пожалуй, могут составить только звуки и музыка: разновидностей форматов здесь сравнительно немного (по сравиению с графикой). Примером общности форматов музыки является линейка игр от Interplay - Fallout 1,2; Baldur's Gate; Planescape: Torment. Во всех перечисленных и рах используется один и тот же формат — АСМ Для этого формата, разумеется, существует и программа-конвертер: Acm2Wav (скачать ее можно по адресу http://fallout.ru/teamxl.

# ГЛАВНОЕ — КЛЮЧ НАЙТИ!

Впоров группа — это ресурсные фойлы, которые группагратого по своючуной оправизку, после чего поневшаются в одень общим фоля (прояв). Если ресурсные фойлы при этом подвертаются состию, то такие оржива правито назвати, миенно оржение, если же фойлы загиначаются в хорисмы виде, то есль без систии, это псевыоромвы (в кольнейшем под "оржином" в буду повразумевать бор указочных типи, без поправия но суставие или присутствие систия). Подовляющие большенство ири используют когра этот метора Тут и Негоез of Might and Magic III (архины ICO). SMD, VID) и Нагоезора Тотине Порязы ВПР.

Ряд игр использует для хранения ресурсов обыкновенные ZIP-архивы, яри этом степень компрессии стоит на нуле, иными словами, скатия нет вообще. Отсюда волрос о целесообразности такой запаковки... Но это мы оставим на совести авторов, тем более что распаковать архив ZIP, я думаю, не составит большого трупа. Может возникнуть только одна заминка. Редко среди ресурсных файлов вы увидите расширение ZIP. Хоть формат этот и используется, у самих архивов расширение может быть любым. Это и РАК (линейка Quake, Counter-Strike, Half-Life), и BOS (Fallout Tactics), и GRO (Serious Sam). Что бы понять, ZIP это или нет, можно либо сразу лопытаться открыть файл с помощью okzip (или любой другой программы, лоддерживающей этот формат), либо вначале просмотрать подозрительный архив с ломощью любого шестнадцатиричного редактора (например. Hiew! У всех архивов ZIP первые два символа имеют значение РК. Это - идентификатор формата ZIP. Подтвердив, таким образом, его принадлежность к ZIP'v, опять-таки открываем архив с помощью pkzip.

# **МАСТЕР-БИБЛИОТЕКАРЬ**

И, насонац, кроме вышелеречисленных, сушествует еще один тип хронения ресурсов, доволно радкий, а межено — в бейностеках DLL Библиотеки эти, кстоти, тоже не ишите в оригинельном виде — они, кск и ZIP-доумем, переименовоны... Мне попланось только один игра токого типа — Imperialism (оризме формато GOB). Приятно, что никто больше по этой дороже не лющем, так кок витосивать ресурси с "виженых полочек библиотек" — удовольствие малоприятись

# САМИЗЛАТ

В отличие от немногих "нормальных" (сточен зрения колагелей ресурсов) производителей, большая вк чость предрочитает изобретать велосилед. Стондортный ZIP их не устранават, и они придумавоот новый тип оражва. Они, кок правильно, не очень сложны, но требуют создания отдельного рослаковшимся.

Окончательно разобраться, что к чему, поможет, я думаю, заключительная часть статьи. В ней я собрал список игр, форматов изэтих игр и программ-конвертеров, которые способны



оказать помощь в раскрытии этих форматов. Ссылки на скачку указаны специально для так, то все ещь по непонятымы причнисим покупает журнал без компакта. Для всех остальных сообщаю: все упомянутые ниже утилиты локоятся на нацием диске.

Urpu: Quake 1,2,3; Half-Life; Counter-Strike; Serious San; Fallout Tactics

PAK, GRO, BOS

Kaнвертер:
Apxиватор PKZip, PAKScape

Ссылка: http://allcstrike.narod.ru

Mrpu: Baldur's Gate; Planescape: Torment; Icewind

Архивы. ВIF

Канвертер: Infinity Engine Editor

www.teambg.com

Игры: Diable I.II: Starcraft: Darkstone

Архивы: MPQ, CEL, CL2, GRP, MTF

Канвертер: Пакет Cv v5.1

www.cs.tu-berlin.de/~mickyk/cv.html

Напоследок хотелось бы отдельно упомянуть три действующих и развивающихся утилиты, которые способны здорово облегчить жизнь начинающему ресурсокопателю.

Сотпе Audia Player (http://bm.km.ru/gop/чие даряд-478.G054/82.93-048.482.93-70-0 308.484C.880EX/D.9 Welcome) — позволяет выпосновть концинут и закуювые ъфекты из бопев чвем 280 игр. К. сохолению, список этот выпочнот тольсот в игр. н. асторых программа было исплотна. Хотя но сомом деле число 280 силы о двисечено (ведь многие терр, н. о которых угилито не испытывалось, гражут сом вкусносты по посхожим принципам!, Кроме тото — помимо закуся, программа может навлекоть ча селе божий и побем даутие ресурсы. Сильма з вяшь

жий и подые другие ресурсы. Сильной вишь Dragon Unpacker (http://dragath.free.fr/dup4.php3) — предназначен для работы с псевдоаржвами и полностью оправдывает свое название. На данный момент поддерживает более 40 игр, и список этот постоянно попапняется.

Infinity Engine Editor (www.teambg.com) — мошное средство для работы (просмотр, редактирование) с двихом Infinity Engine. Том сомым отророммо предоставляет практически неограниченные возможности по изменению мура Baldur's Cale 1.2. Planescope: Torment и Loewind Dale.

Gate 1,2, папазааре: torritain и сечние можете найти на нашем компакте, ллюс на диске примостилось несколько ачень важных дололнений к этим утилитам.

Искренне надвежно, что вышеизложенные энона надвежно обоснуются в коре вашего головного можда, о пакреные утилить в вашех рукос стонут мошнам инструментом выведения игровых ресурсов на чистую воду на нево рожнов, кура их упрятали родроботники. И помите, что ин одина программа не умеет думать, и сказования сь неумелью уркос»— жало на что гособна. "В





# COBORHUE SPOBHEÚ OAR SERIOUS SRM

PROGRAMMOE PEGANTUPORANIA



Всем малмейкерам — пламенный привет. В прошилх двух номерах мы научинись строить полноценные и влапине играбльные уровени. И все же — это были лицы основы. Теперь же мы срепаем, собственный элизод, а заодию научинся пользоваться теми возможностими редакторо, которые можно отнести к томсстям, без которых настоящему мадогвори;— некуда.

# ДОРЯБОТКЯ ЧРОВНЕЙ

Чтобы сделать эпизод, нужно живть под рукой кох менимум дей уровен, и их кумис связать между собой. Дво уровня у нас уже есть — те, что мы постромны в прошлых статьж. Их, правда, помадобится слегка переделать. Первым уровнем, аки истромны, статот та карта, которую мы постромни во второй статье. Фактически, почти все новые "финим" редактора ми применим именно к этому уровню, а самая первая комнатам олбара" та ногрузку".

# Скриптовые сцеики

Скриттами сценки не представляют собой ничего спохолого. Двяжение камеры (ббъек Сатега) задается маркероми Сатега/Могкег (сатега) задается маркероми Сатега/Могкег (сатега) задается маркероми Рамене Мочий В Ризи-Катомийския Сез это объекти коривоются в стиссе Вазіс Еліпіве. Для облегенния работы со скриттами можно нажоть контом С — появятся стреляю, которые покращения у стрем стрем маркер, тритер и побой другой объект. Наце-

Будущий активатор ролика. В приципо, ому васе не мужно быть такам ким, как активатор взедной "Двери"

иа ареиу.

ливать объекты друг на друга можно нажатием левой кнопки мыши при зажатых Ctrl и Alt (Ctrl+Alt+LMB).

Сиочала сделаем скринт, который будет унравять движеннем. Сэма, посе его будет симать камера. Отодвиньте точку старта к самому исчату кофельной дорожки. Затем перед этой гочкой, чуть впереди, поставьте активатор скрита — Тоисhfield. Расположение и размер примерно показаны я и картиния.

Затем в отдалении, метрах в двадцати-тридцати, установите на уровне земли два PlayerActionMarker. Маркеры должны стоять вплотную друг к другу, но не совпадать полностью, иначе будет неудобно с ними работать. Одному установите параметр Action на Run, второму — на Teleport (думаю, не нужно напоминать, что имена маркеров желательно задавать уникальные...). Теперь дело за малым --- создайте Trigger, нацельте на него наш TouchField (параметр Enter Target), а сам триггер — на тот маркер, которому задано действие Run. Запустите тест и проверьте: если все провильно, то при входе в Touch Field Сэм самостоятельно пройдет некоторое расстояние, и в это время вы не будете иметь возможности управлять им.

Теперь разберемся с комерой. Как говори-

лось выше, движение камеры задается так же, как и у обычных движущихся брашей. Создаете маркеры, нацеливаете их поочередно друг но друга, причем цепь маркеров должна быть замкнутой, т.е. последний маркер должен быть нацелен обратно на самый первый. Потом на маркер, с которого хотите начать движение камеры. нацельте саму камеру. Движение начнется именно с позиции заданного маркера, даже если камеру вы поместили в другой конец уровня. Чтобы камера не ходила по кругу, нужно на конечном маркере включить параметр Stop Moving. Количество маркеров должно быть не меньше двух, если верить тем сообщениям, что выдает редактор, но у меня все заработало только с тремя. Основные параметры: FOV угол обзора камеры, позволяет приближать и удалять снимаемый объект; zooming, одним словом. Параметр Skip to Next полезен, если вы хотите заставить камеру перескочить с одной позиции на другую. Может пригодиться, например, для того, чтобы переместить действующую камеру в другое место на карте - не лететь же ей, в конце концов, через весь уровень. Еще один полезный параметр — Trigger — активирует какой-либо триггер при прохождении камеры через моркер. Пользуясь этим параметром, вам будет легче синхронизировать движение камеры с движением снимаемых объектов. Установить траекторию камеры вам придется самостоятельно, так как на скриншоте запечатлеть их положение трудновато, а просто задать координаты в окне свойств вообще невозможно — они разные.

Положим, с траекторией комери вы разобратись (не забудята актявировать ее с помошью того же тритера, который ны непользоваты для PlayerActionMarker 3. Но вот досмотривать саценку же равно прирается до сомого ожица комеро не реагизурет на кожати женого. Для тото чтобы исправля это, выдатие в сомеру, найзатия от что и продыта у поможения в поможения и продыта у поможения в поможения в поможения и профилация и проможения в поможения в поможения и профилация и проможения в поможения в поможения и поможения в по



A вот это — мы. Hmm... I'm looking good...

# Коиец уровия

Итак, ролик мы сделали. Теперь нужно сделать скритп, заканчивающий уровень так, чтобы уровень не только заканчивался, но также выводилась статистика (к примеру, сколько монстров было убито), а вслед за ней начинался еще и следующий уровень.

Все просто - создайте два Player-ActionMarker'а и объект WorldLink. Моркерам измените параметр Action на RecordStats ShowStats. У WorldLink'а выберите параметр World и задайте ему директорию и названи уровня, на который следует перейти при актива ции линка. Второй важный параметр - Туре также отвечает за расположение уровня. Если параметр установить на Fixed, то следующий уровень будет загружаться строго из той директории, в которой он находится. Если же выбрать Relative, то расположение присоединяемого уровня будет зависеть от расположения основного. Если вы переместите основной уровень в другой каталог, то придется переместить и присоединяемый, сохранив также систему поддиректорий, если она была. Порядок активации маркеров таков: активатор-RecordStats-ShowStats-WorldLink

Также сделойте серинт, закончивающий втором ровень. Понаробится три маркеро, которым мазичанте действия RecordSats, ShowStats и EndOGame. Приделойте к комистие темный коридор, и пуст-серинт золусскога при вхаса в него. А перед яходом в коридор постовате, скожем, равового големо средику рамеоре получится микровизированный босс. Вош первий собственный этизац уже полит готак.

### Последние штрихи

Ну вот, оба уровня теперь окончательно готовы. Но чего-то не хватает... Возможно, небольшие субтитры и приколы Сэма могли бы разнообразить игровой процесс. Если вы хотите, чтобы при выполнении какого-то действия на экране появилось сообщение, то просто создайте Trigger, которому в параметр Message впишите текст сообщения, а в параметр Message time — время в секундах, в течение которого сообщение продержится на экране. Если же вам захочется заставить Сэма произнести какую-то реплику, то создайте объект VoiceHolder и в параметре Message укажите путь к звуковому файлу. Активируется, как обычно, триггером. Стандартные реплики Сэма находятся в каталоге Serious Sam\Sounds\Player. Но никто не запрещает вам записать собствен-

Serious Editor содержит еще множество объектов, сходных с только что рассмотренными. Разбирать их в статье не имеет смысла — вы уже можете освоить работу с ними самостоятельно.

И еще – отышите на панели инструментов в редокторе внопку, на которой изображен побус. После ее нажатия появится сино, в котором вы сможете задать нормальние назвения уровням, а также поменять роздражающий красный фон в редакторе на что-либо болве приятное.

### полноценный тод

Теперь, когдо уровня доделовы и соединевы мажух собой, можно сотвортня з мест р. к чему мы все это время готовились, — мод. В папке Serious Som/Woods создайте католог, кохожем, МуМод, атокже фойлы МуМод Создайте католог, кохожем, муМод, атокже фойлы МуМод Пол. 1 может в может в может мод. В можете использовать thrumbrial вошего мод. В можете использовать thrumbrial вошего мод. В можете использовать фотого уровия, предворительно переменеваемый, о можете использовать фотого уровия, предворительно переменеваемый, о можете использовать фотого уровия, предворительно переменеваемый и переменений в фотого уровия, предворительно ответственного и можете создать союз сертия и перементы в фотого уровия предворительного уровия у перемень в фотого уровия у перемень уровия у перемень у пере

### Mods\MyMod\\*

Заки \*\* ображноват все полик и фойли з украшноми столого. То есть перерой строкой вы украшноми столого. То есть перерой строкой вы украшном столого. В столого все фойлы, соверожащиеся в котолого. В оторой случае, если их не оказется в директории моды. Также можно создать фойл дожно можно создать фойл оторожно столого. В столого и столого в столого и столого столого и рожеру украшноми столого и столого столого и столого и столого и столого и столого и столого столого и столого и столого сто

заменить на Exclude, то они будут запрещать использование файлав, находящихся в указанных папках.

Запоминте: стриктура папок в каталоге мада должна ПОЛНОСТЬЮ соответствовоть структуре папок в корневом каталоге "Сэма". Уровин — в полтке Levels, реплини Сэма — в полтке Saunds, "Рабер», и так далее. В папку мода вы можете свободно помещать архивы "дего, так же как и в корневой каталог "Сэма".

В полке своего мода создейте коталог Levels и поместите в него оба ваших урован и thumbпой к и ним. Мод готов — может в запускате его из меню игры. Но вот незадали — урован зек ревно приходитех загускате через меню Single Player (Сизtот Levels. Чтобы снити ноникался не со стондартиот урован, о в свыего, переменнуйте первый уровень в ошего эличала а 01\_Нобъерам им. Его при загуска одиничной игры вы будете проходить не стонаротный, а собственный элизал. (Порава, при элотурке первого урован вы учарите карту, с на ией — 
надтись. "Хром Катшелог," Но ниято не мешего вом норисовать собственную корту и задать дутие назваемня Урована.

жительности учетности в поставать соответствующий фойл в основном коталоге "Смой" и не мунаталь с мадам. Но, во-первых, вам бы уже не удалось поиграть в старые уровни, во-вторых, это был бы уже не мада, а конверсия, и вт

### **ДОПОЛНЕНИЯ**

Основная чость статьи завершена. Мы с вами научились линковать уровни, создавать скриптовые сценки, делать моды. Но нерассмо-

тренными остались еще несколько "фишек". Все они основаны на третьем режиме работы редактора — режиме редактирования секторов (включается кнопкой S).

### Гравитация

Пвижок игры имеет весьма богатые возможности по работе с гравитацией. Он позволяет изменять ее силу, направление и даже форму например, на цилиндрическую или сферическую. Чтобы изменить гравитацию, нужно сначала создать маркер GravityMarker из списка Basic Entities. Главные его параметры таковы: FallOff — радиус действия маркера; HotSpat радиус максимального действия (меньше или равен FallOff), дальше которого сила гравиташии начинает падать; Strength — собственно сила гравитации (по умолчанию равна 1; если поставить отрицательное значение, то направление действия будет противоположным); а также Туре - "форма" гравитации (может быть, например, сферической, когда объекты притягиваются к одной точке). Также необходимо присвоить созданный маркер вашему уровню. Депоется это через окно свойств секторов, которое вызывается клавишей Q при включенном режиме редактирования секторов.

Чтобы не зобнають полеу теорией, далойте далом и дольно фермческой формы (достальзуйтась колокой Северической формы (достальзуйтась колокой Севе Sphere Primitive на понени СSG Тооб) Зотам создайте ботонуМилия и задайте ему порышер Туре на Селтіа), а порометру Бтенарії, устоновите отрушствянова значенне. Расположите маркер точна в центіре комити. При его позиционорожних мажіте помити. Том рего позиционорожних мажіте.



ожеская пехото бегоет по стеном. Оно и понятно, ведь они норволись но Сэмаі ин из уровней-примеров, приложенных к редоктору).



MACTERCKAS

### Водо... Ток и хочется окунуться.

в виду, что шинтр гравигации будит обозначен не вблоком, а сонцом стрелки. Тенарь в режиме роботи с entitles выберите созданную соменту и на понем сойстно объекто опшинет параметр Growly. Их десть — зодайте любому из неи ваш GrowyMorker. После этого выпочите режим редактирования секторов (цколих 8) и възданите коминут. Нажимет компо? Он в повъзданите коминут. Нажимет компо? Он в повъзвания соменту. Нажимет компо? Он в повъзвания сожности. И до пребудет самы валикат Сила. Вълючите тест — и попробуйте отличить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потраси чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с и потра и чить по а вашей комита с потра и чить по а вашей комита и потра и чить по а вашей комита и потра и чить по а вашей комита и чить по а вашей комита и чить по а вашей комита и чить по вашей комита и чить по а вашей комита и чить по вашей комита и чить

### Туман

Туман в игре бывает двух типов. Первый — просто дымко, которов степется по полу. Второй — туман, ровномерно эзвельживающий весь сектор, которому он присвоем. Задается, как и все в игре, маркерым. Первыму телеу сответствует мархер FogMarker. Второму — HazeMarker.

Сночала россмотрим FogMarker. Он созаротся и присамовлется светору точно тох жу, кох морхер гравитации. Имейте в виду, что постоя в укажете моркер в порометре Fog вашего чонобразе-броим, моркер овтоматически устоновится в кождом секторе уровнея. Поэтому вом нужно будет отключить его в тех секторох, где тумана быть не должно. Верзияя гроница тумана задреств высотой моркера над уровнем пола. Также, поворочивам моржер, вы можете задрять положение сомой границы: например, если перевернуть моркер, то граница тумана будет уже не верхней, а, скорее, нижней Главных параметров у моркера всего дво: Color — цвет тумана, и Density — его полотисть. Остальные порометры, в большинстве своем, также отвечают за плотность тумана.

НазаМогкет почти инчовы на отличовется от Горф/огкег<sup>1</sup> о Вримственное отличене — взамен кучи порометров плотности у него целах семь порометров цеята. Это Вазе Соlот — базовый цеят, хах сладует на нозвания, а также Соlот цел, Соlот (еазя), Color (політ) и т.д. Если зодать им разнив целат, то цевет тумство бурат меняться в заявкимости от направления движения игрока.

### Вода

Создание вода — дело дерольно мудреное, поэтому лучше сраду рассмотреть это из проктике. Дл. учим сертому просмотреть это из проктике. Дл. учим сертому просмотреть это из проктике. Дл. учим сертому просмотреть учим сертому образовать учим сертому образовать учим сертому образовать учим сертому сертому

ше расположить браш чуть ниже краев бассей на — выглядеть все это будет кудо реалистичней.

В запершение можно спетка затуманить получившуюся воду — просто создойте FogMarker и присвойте его сектору боссейна. При создании маркера бросъте его прямо но "поверхность" воды — граница тумана будет каничасться миенно с поверхности, и не придется возиться поэминонированием можера.

Напоследок, если хотите, украсьте стены комнаты и бассейна текстурой с бликами воды. Немного спожнее, чем в Q3Radiant'е, не правда ли?

На этом цикл стотей по Серьезному Редактору закончивается. В этих трек материолах мысмогли рассмотреть почти все особенности редастора, которые могут понадабиться насинающему малмейжеру. Ну а те, что остатись "за кодром", вы л надевою, без тура освоите соми. С тохимито энаниями! Пора уже и своим умом до тотностей раходить.

На нашем диске вы найдете уровни-примеры к статве. Это DNI-mod — даже не уровень, а целый этодо-пример, живая илпострация к первой половине статы, а также два маленьких уровня — grovi-monia (гравитация и туман) и роо-monia (въда).

Не стенийское задавать вопросы. Как тольтом нахолится достоточное количество интервеных доментов, на обвательно опубликую РАС. Пока же в редакцию приходили исключительно вопрось, отеяты на коткроць вы может и в этой стотье. В любом случае, мы еще вернемся к томо редактированые в Serious Son в мотериале, посвященном встроенному в игру моделлеру.

Главное, не забудьте, что все уровни, которые вы создадите, можно — и даже нужно — присылать ном в редкимо (на orange@gramania.ru и копию на makarenkOFF@igromania.ru). Наибалее смятатичные будут увековечены на компакте "Манни".

BallWin & Dash

## UFPOBLIE PEDRKTOPLI

С этого номеро мы ночиноем публиковать но строницох "Монин" мини-обзоры редокторов к новым и сторым, но полутярным игром. Сонового цель донных мотерилоле с сориентировать вос в море уже вышедших редокторов. Доть бозовый уровень зноний, достоточный для ночоло роботы по создонию собственных корт.

### ARCANUM

Редоктор: WorldEd
Где взять: После инсталляции найдете

в папке с игрой
Возможности: 70% игровых

Описоние возможностей: WorldEd нацеливался на создание полноценных модов к игре. Та версия, которая распространяется вместе с игрой, позволяет делоть многое. Вы можете: выбирать тип поидшофто основной поверхности: локсиции; добавлять декоротивные элементы, объекты (сундуки, оружие, дослеми и т.д.; торгона здолием и добавлять кемы 
осно, двери и т.д.; устоновливоть схемы освещения и размещоть отдельные "осветительные 
приборы"; рогопределять по корте №С и мо-

стров. Нельзя с помощью этого редоктора делать собственные модели и вставлять их в игру. Кроме того, вы обнаружите несколько нероботающих кнопок на панели инструментов и заблокированные пункты в меню "Инструменты"

Сложность: Низкоя
Остольное: Если вы хотите зоняться пост-

ровнием мода, то обязательно устоновите пати 1074 к игре с ойта Siera fility/forcatum.sienra.com. Пати существенным образом менет интерфейс и возможности редактора. Мануал к пропатиченной версии Worlded кочойте с www.traikagames.com/downloods/worldedmanuclaip. Есть, монинулятор "dot-päñase ut www.traikagames.com/downloods/dbmaker.zip — это иже сорожено.

Мнение овторо (что не поировилось):
— Четыре кнопки на панели инструментов

пусты, т.е. их предполагали чем-то заполнить, но не заполнили.

— Это полбеды, несколько кнопок с иконка-

ми тоже не работают.

— В разделе меню "Инструменты" заблокировано несколько подменю.

 Отсутствие какой-либо существенной справочной информации. Выделил потому, что в меню пункт Help присутствует, но выдает лишь

информацию о производителях.

Оценко "Моини": 

В В В В З.5/5

### GRITE OF THE YEAR EDITION

Редоктор: Модифицированная версия предвед, полный нобор называется Deus Ex SDK где взять: www.eidosinleractive.com/downloods/search.html?gmid=50, www.game-revolution.com/downlood/pc/rpg/deus\_ex\_sdk.htm Возможиюсти: 100% игровых

Описоние возможностей: С помощью входящей в Deus Sc SDK вероны UnreolEd можно строить уровить уросполотать но тих перыметь, включать в них NPC и создваять диалоговые схемы с нимы, удорскать приграм дорожно уросположений дорожно уросположений уросположен



его помощью создаются контекстно-зависимые схемы общения, вызывоемые в нужный момент встроенными в игру "закладками".

Сложиость освоения: Средняя; правда, это для тех, кто знаком с UnrealEd.

интерфейса почти ничем не отличается от са-

Остальное: Что очень приятно, дается по-



дробное описание работы с пакетом, которое коссется всех возможных тонкостей. Кроме того, для Confidit есть примеры из трех миссий Deus Ex. — Training Mission, Mission 1 (UNATCO Island) и Mission (Battery Park and the streets of New York).

Оценко "Монии":

### STRONGHOLD

Редоктор: Запускоется из игры
Где взять: Запустить из основного меню
Возможности: 90% игровых

Описочие возможностей: Это иго и не можло не совремель в своем таке редасторы. Несмотра на описом не современь редасторы на описом не современь редасторы. Несмотра на описом не современь редасторы на обероне зомков. До, ест. и экономические миссии, но это всего пашь отали, живку грозиры тольные битаюн. А сомпьютер, кте ин крутно, экономические от укращий зомков, что и не постро-ит. Поэтому редастор не только прилогаета и иго день от иго должные битаюн. В современь от отволя описом не постро-

игре — он является ее неотъемлемом чостью. Увы, компония нам создаевать не разрешного, заго клепать собственные карты можно ссолько угодно. Жимем Мор Edifor в со-говном меню и попадаем в зигросплетения меню редосторо. С его помощью можно создать карты типов Multiplayer, Stege That и Alone Mission. Вожно, что редостор по вису и расположению



Multiplayer — возможность построить до 8 замков или расставить до 8 армий на карте. Надо только помечать, для кого строится конкретное сооружение. Siege That — "хитрый" режим, специально

Slege That — "житрым" режим, специольно для повышения интересс и редостору. В нем и а эоронее прориссованном поидшофте вы должно будет по строить замож и розрешенных построек и на разрешенные средства (ских, естествено, не безгранничею скличества). По-спе окомночни строительства замож округ иод-пект зафиклоровать, посколаму голько тогда ем можно будет унидеть при выборе Slege-мис-сы. Построенные корти при итря ем на их будут получать рейтнег (вот и повод для того, чтобы многокаютна возводить замож и одинк кортулы).

Аlone Mission — это-то ког раз и есть место для построения всек нормольных о двиночных миссий. Имеется 4 режимс: Siege, Invation, Economic и, Londscape, Всю они включоот в се-бя построение корти и ностройку порометрое миссии. Siege повозовляет регунировать времы ночоло собитий, доступние здония, количество боевых собет у обронновшеми, золото у отготующих (нужно, если вы додите им возможиюсть строить штурмовые модимны), задавать ситы отакующих, собитив и сообщения (обмино связоние с этими собитими). Сообщения добично связоние с этими собитими, сообщения досмино связоние с этими собитими. Сообщений и доступния здоний, позветь техний и доступних здоний, позветь техний и доступних здоний, позветь техних здоний, позветь техних задами.



вать начальную полуявриссть, количество ммеющихся висчале товаров и возможность торствят темн или инвими товароми. Іпчазіол же понастройком похоже на Есопотііс, только добавлени регулировиз сомих вторженнії (кота, кто, сколько, возможность поэторения): londscope почти полностью поэторения! Economic (нет только редастирования сообщений к событий), но предназночен для созданния на замков, а понішафтов, использующихся потом в Siene Tito.

том в эгде тпо.

Естественно, что в любом случае требуется сохранить карту и проверить ее баланс, после чего внести необходимые изменения. Что же вы сидите, ваши замки могут стать лучшими замка-

Сложиость освоения: Низкая Документоция: Практически не нужна Оценко "Монии": 11 4/5 (5/5 любителям всего нестандартного)



### /Enom Codenate: Outbrerk

Редоктор: Это не один редактор, а цепый

Fде взять: Но сайте розработчика движка игры — Vital Engine (www.deep-shadows.com/downloads/vesdk\_ru.zio)

Возможности: 100% игровых Описание возможностей: В покете инструментов Villa Engine всего 7 редокторов, из них 3 наиболее весомых представлены в этом SDK. Том вы найдете редоктор уровені (level editor), редоктор моделей (model editor), редоктор моделей (mod тор системы частим (particle system editor). Вместе с нямия дастех в досументовых. Очень интересем реаситор уровняй. У него нег отроичений по геометрии, поэтому ее можно в ставять, непример, из 3DS МАХ. Реаситор польофункционолный, те, для создрания уровен в нем есть все необходичьое, а оброщение к 3D МАХ — для тех, кому всегду моло. Многом покравится возможность пораплетьной работы под нессользимих кортами адкоерьеменно. Желоюцью разооброзить игру своими моделями предоставляетст таков возможность в model editor. Сами одати нада двелять в уже упохинутом 3DS МАХ и Chroricter Studio, а в редакторе новладьмоги текстуры, редактировать анимацию, кривые движения и т.д. Топько не зобывайте, что движок не поддерживает скелетной анимации. Редактор системы частиц предназначен для создания спецаффектов (взрывы, огонь, фонтамы и т.д.)

Сложность: Высокая Остальное: Пложие новости: справки по редокторам нет, и разроботчики пока молчот по этому поводу. Хорошие новости: вместе с редакторами на сойте выпожен "примерный" уровень с описонием.

Оценко "Монии": Для ночиноющих: ##### 3.5/5 Для опытных волков: ##### 5/5

### UA-2 WITHPITIOBUK

Редоктор: Встроенный Где взять: Но диске с игрой Возможиости: Низкие

Описоние возможностей: Инструменторий состоит из явух отвельных редакторов. "Простой" редоктор предоставляет росширенный набор опций лля создания файло задония к выбираемой (из трех) карте — от выборо стороны, зо которую будете воевоть, до степени реализма упровления сомолетом. По завершении установок генерируется уровень - и в бой. С помощью "попного" релактора можно создавать детопьные сценарии для имеющихся 15-и корт. Вы можете размещоть на них любые (из 13-и возможных типов) объекты, о также, используя вепикопепный режим приближения, посмотреть, как эти самые объекты будут вытядеть на карте с близкого расстояния. Можно их повернуть, переместить, задоть свойство, маршруты движения, повеле-

Сложность освоения: Легкоя, но с ню-

ние и т п

Остальное: Но диске с игрой пежит фойл изет\_monual/DPI. В этом. фойле содержится подробная информоция об игре и роботе с средокторьми. Для того чтобы его прочитать, у вос должна быть устоновлена одно из версий программы Асгоbot Reader. Но диске с игрой ее нет. Без этого мануопо освоение превращается из легкого в сложное...

### Миение овторо (что поировилось):

 Очень хорошо реапизован режим прибпижения (в ток называю режим переходо от ппоской 2D карты к трехмерному отображению местности).

 Отпичное управление объектоми в 3D карте.

— Хорошо сделано охно отображения выбора объекто, с возможностью осмотра малели са всех сторон

 Большой выбор модепей для каждого типа объ-

Миеине овторо (что не поировилось):

— Невозможно создовоть свою собственную карту (пусть этого в монуопе никто и не обещал, но ведь хочется!).

— При осмотре онео выборо объектов обноружилось торноная вешь: некоторые выдо объектов (чопрімер, поездо) присутствуют в нем во множественном числе (поити полторо десятко) и с разними наименовоннями, о фактически отображается только 2 модели (поезд за нашим, поезд за немище). Не суслем, что ли?

- Никакого намека на информоцию по работе с редактором. Ни спровки, ни всплывающих подсказок ничего! Про мануал я нописоп выше, но ведь если игра так выходит, то надо было и Acrobat Reader на лиск поставить, и в устоновочной программе ссыпочку на него указать. Описан-то редоктор в руководстве хорошо; ппохо, что попьзователь должен что-то устоновпивоть не с игрового диска, для того чтобы его прочитать (и вообще, догадываться о том, что руководство существует). Если вы думаете, что это придирки, то

зайдите на форум 1C по "Ип-2" и почитойте воппи "Люди, помотите, как создать миссию или кампанию в сложном редакторе?". Комментарии излишни.

— При установке но корте более 50 объектое, при указонии им моршругов движения, мой Дорон 75 со 0 128 мегобайтоми ночал възрядно тормозить. В монуоле прост не увлее котъси н не создовать корты для многопользовательской игры с более чем 50000 (I) объектоми. Интересно, какой для этого нужен компьютер?

При полытке сохронить результоты работы иногда выбрасываются сообщения, из которых можно понять следующее:
 а) ты что-то не ток сделал во время работы с

а) ты что-то не так сдетат во время рас картой; б) сохраниться тебе не удастся;

в) парометр с таким-то и таким-то именем верен;

г) три чоса коту под хвост.

Мне кожется (это стутбо пичное минние), что розработники не успели перелисси, інпи организавати, свои с пужебные Мезгодевох ток, чтобы повызователь было кожень, что призохитью. В обставу, и меня сложенось влечателение, что редохтор не доделени до концо. Что кто-то зобежом к про-громимором и экоричена: "Все В роскотий Саракой-те кож есть...". Это оставляет надежду но возможное розвития в общем негологого редакторы.

Оцеико "Монии":



### Над подготовкой материала работали: Arconum, Deus Ex, Venom и "Ил-2 Штурмовик" Впадимир Болвин oka BallWin (v. bolvin@mail.ru)

Stronghold – Dash (dash@renet.com.ru)

## MIKADHPIE AHLEDE

Создание скинов лля Counter-Strike и Half-Life

Донный текст в основном нописон для людей, которые не очень хорошо умеют работоть с программоми редоктировония изоброжений и для тех, кто никогдо не рисовол скинов для С-S и HL роньше. Если вы уже роботали с прогроммой Adobe Photoshop и рисоволи скины для игр — не обязательно даже для С-S, — то, возможно, вом большоя чость текста покожется неинтересной. Все же надеюсь, что вы нойдете здесь немоло полезных советов. А тем, кто ни разу не зонимался выделкой "шкур" и очень хочет попробовоть, советую, во-первых, читоть текст внимательно. Во-вторых, очень рекомендуется порадлельно прочтению тексто стораться что-то делоть. Все-токи от одной теории ничего в голове не остонется, нужно практико и еще роз проктико. Приступим.

Не секрет, что одной из сомых популярных 3D-action игр является Holf-Life. Но движке этой игры было создоно, до и до сих пор создается очень много модификоций, одно из сомых популярных -Counter-Strike. И вы, новерное, уже не роз игроли в донную модификоцию. Мод стол ностолько популярным, что сейчос в Интернете можно нойти просто огромное количество новых моделей, скинов, корт, звуков, спройтов и т. д. Одноко скочоть фойл из Сети может кождый, о вот сомому сделоть чтолибо уже номного сложнее. И я постороюсь вом кок можно проще объяснить, кок рисовать новые скины для существующих моделей Counter-Strike.

Зочем все это нужно? До хотя бы роди собственной уникольности. Ведь номного приятней, когда, к примеру, клон выходит но битву в своих скинох или доже новых моделях, о не в стондортном С-S обличии. А предстовьте себе родостные возглосы друзей после увиденного ими скино или модели, которую вы сделоли соми. И не зобывойте про морольное удовлетворение, которое вы получите после того, кок соми немного измените игру. Взвешивоем все "зо" и "против" и, немного подумов, решоем, что все-токи это ном нужно. Доже несмотря но то, что срозу кросиво никогдо не получится, и потротить но это придется немоло чосов и сил.

и красиво, но знаний 3D-редакторов нет. Что делоть? Все просто, изменим стандартную текстуру модели на что-то свое, ну, к примеру, овский скин солдата

Нам нужен софт: Adobe Photoshop или любоя другая программа редактирования \*.bmpфайлов с последующим их сохранением, такнужна программа для просмотра и немножко редактирования моделей для Half-Life Half-Life Model Viewer (всли вы купили журнал с диском, то взять ее можно с компокта Распаковали, запустили, видим вот такой экранчик JOX



Вот оно, средство издевательств над стандартными скинами под названием Half-Life Model Viewer v1.24. К сожалению, работа над этой программой ее разработчиком остановлена, хотя я бы на его месте добавил еще парочку весьма нужных функций.

Пля начала нам нужно

загрузить модель, чтобы поурм из нее "вытащить" текстуры для модифициония; для этого жмем File и Load Model. Откры Halfфайл Life\cstrike\models\player\arctic\arctic.mdl. Csoим объектом компьютерно-графических извращений я выбрал одну из моих самых любимых моделей в C-S, arctic.mdl. Для тех, кто не знает — это ель террориста в белой длинной куртке и ма-На экране видим вот

Кнопки	Sequenc
Body,	Fullscree

Attachment, Bones и т.п. вам сейчас не сразу переходите в панель Texture

ender   Sequence   Body	Texture	Fullscreen
RTIC WorkingCamo).BM >	Exp	foot
Chrome Effect	Import	
Chrome Effect	Save Model	
,	Width:	Height

Кнопки Ехрогт и Import отвечают за функции экспорта и ныпорта модифицированных текстур в модель, вот ими мы в основном и будем пользоваться. Также понадобится кнопка Save Model, которая поможет вам сохранить модель с новыми текстурами. Остальное не очень важно, разве что флажок Chrome Effect позволит вам задать определенным текстурам свойства хромированной поверхности, очень красиво получается на "солнечных" очках и некоторых металлических поверхностях, но мы им пользоваться не будем, так как у нас нет ни солнечных очков, ни металлических объектов.

Выберите в списке текстуру с именем ARC-TIC WorkingCamo).ВМР, нажмите кнопку Export и сохраните текстуру. Далее нам нужна программа редактирования bmp-файлов. Я рекомендую Adobe Photoshop, но если нет возможности поставить эту программу, то попробуйте Paint Shop Pro (www.josc.com), который можно получить в Интернете совершенно бесплатно (на компакте вы программу не найдете, так как разработчики требуют для доступа к утилите пройти процедуру регистрации).

Стандартным в поставке "окошек" Paint'ом что-либо красивое нарисовать вряд ли получится. Запустили, текстуру открыли, и начинаем рисовать, в данном случае мы не рисуем текстуру с нуля, а просто модифицируем существующую, так что процесс рисования упрощается, так как нам не нужно располагать различные куски тек-

стуры на изображении, их масштабировать и т.д. Теперь нужно пе-

> шить, что рисовать и как "оно" будет выглядеть. Конечно, рисо вание скинов не такая VW CROWNER BRILLS DO сравнению с созданием самой модели. Но все-таки очень советую сначала продумать, как будет выглядеть каждая, даже самая мелкая деталь модели, и примерно представить конечный результат. Только так вы сможете выпустить конечный продукт без

фляжа, больше похожего на одежду американских военных. Но сначала мы составим небольшой план действий, и я вам покажу, где и какие ости модели находятся на текстуре. Вот небольшая иллюстрация



Номерами обазначены части молели

- 1. Лицевая часть штанин.
- 2. Задняя часть правай штанины,
- 3. Задняя часть левой штанины.
- 4. Лицевая часть рукава.
- 5. Задняя часть рукава.
- 6. Подошва ботинок 7. Баковая часть кабуры
- 8. Боковая часть кобуры.
- 9. Внутренняя часть ладоней.
- 10. Внешняя часть ладоней.
- 11. Кобура.
- 12. Воротник
- 13. Капюшон.
- 14. Нижняя часть куртки
- 15 Ботинки
- 16. Задняя часть маски.
- 17. Небольшой кусок маски.
- 18. Лицевая и боковые части маски.
- 19. Спина.
- 20. Правый и левый бок 21. Грудь и живот.
- Почти все эти детали текстуры (кроме головы

в маске) я буду изменять, начну с наиболее тяжелога — ног, а из патам оставлю мелкие части типа кабуры и ботинок.

### *<b>WUBOUNCP*

Теперь запускаем программу Adobe Photoshap, весь урок будет построен только на этой праграмме. Использую я версию 5.5 (старенькая уже) английскую. Если есть возможнасть, лучше будет сначала немного почитать мануал на диске с Adobe Photoshop. Прочитали? Тогда пора приступить к делу.

Для начала откроем файл со стандартнай текстурай — жмем File, далее Ореп и выбираем и загружаем bmp-файл с текстурой мадели. Пако ничего сложного. Теперь нужно поменять цветавай режим картинки с 256 цветов на более высокий: для этого жмем в меню Image (изображение), потом Mode (режим) и выбираем в выпавшем списке режим RGB Color (цвета RGB). Программа об этом действии никак не сообщит, да и картинка останется совершенно такой же

Теперь нам нужно создать новый слай, в когором мы будем рисовать камуфляж. Для этого жмем кнопку Layer (слой) и в выпавшем меню жмем New (новый), потом Laver... Также можна то же самое сделать при памощи комбинации клавиш Ctrl+Shift+N. В панели настраек новога слоя аставляем все как есть, и только поле Name (имя) изменяем на свое, в данном случае мы создаем слой для камуфляжа, поэтому вместо Laver 1 я вписал Като, падтверждаем введенные данные кнопкой ОК



Вы, наверно, спросите, зачем нам нужен новый слой, почему не рисавать прямо по текстурам? На намнага удабней не талька рисовать, на и редактиравать или вообще изменять вашу текстуру. Это вы сами поймете, когда будете допускать мелкие ошибки, котарые талько из-за слоев можна спокойно редактировать без перерисовывания изображения.

Теперь выделяем навый слой, для тага чтобы рисовать в нем. Небальшое изображение кисточ-

ки в квалратике обозначает, чта 😹 🔊 вы можете рисовать в этом слое 🕏 и все нарисаван ное не будет затрагивать предыдущий слой с изо-

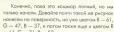
бражением стандартнай текстуры мадели. Начинаем рисовать. Для этого жмем кнапку Paintbrush Tool (кисть), стовим размер кисти побольше, выбираем цвет с параметрами R — 82, G — 91, В — 63 и зарисовываем место, где находятся штаны на текстуре.



Очень примитивно и слишком груба, но это еще не конец. Выбираем размер кисти поме — ну, к примеру. I диаметром 5.

Устанавпиваем цвет кисти R - 37, G - 61,

В — 37 (темна-зеленый) и рисуем такие аккуратненькие квалраты и овапы, которые потом будут играть роль камуфляжного рисунка на текстуре. Чем сложнее рисуиок, тем лучше будет выглядеть текстура штанов. Толька сматрите не перестарайтесь, у вас должна получиться что то похожее на это: 🗘



-61, G-71, B-53 Если все сделоли правильно, то должен получиться BOT DOWNSONS TO

кой рисунак: 🗘 Кое-где астаражненька ленькой кисточкой с радиусом 2-3 пикселя полпровим и немнага заострим углы каждой извилины рисунка, чтобы он не казал-СЯ ТОКИМ УЖ ЗОКОУГ ленным, и у нас по-

лучился очень до же неплохой камуфляж. Далее мы его немного

обрежем па краям, чтобы наше изоброжение не напалзало на другие части текстуры, для этага в панели слоев у слоя Като ставим Орасіту (про-

зрачность) 70%. Как вы Opacity: 70 P N cnoŭ стал прозрачным, H 20 HUM BUB опиги-HO нальную тек-

стуру штанов. И теперь остолось толька при помощи инструмента Eraser Tool (пастик) осторожненько стереть края, которые вышли за пределы текстуры штанав. Поскольку слой полупрозрачный, вы пегка увидите границу текстуры. Стерли? Молодцы, теперь важно вернуть прозрачнасть слоя Като обратно - т. е. 100%. Мы не будем углубляться в другие хитрости рисования текстур, а проста закрасим астальные части модели таким же камуфляжем. Закрасить нужно №№ 19, 20, 21, 5, 4, 12, 13, 14 (саответствие номерав частям модели смотрите на рисунке выше).

Перед тем как начнете, я дом вом несколька полезных советов. Во-первых, никогда не копируйте старые части текстуры для тага, чтобы их перенести в другое места. К примеру, из штанины не стоит делать еще и рукав куртки, так как повторение рисунка абычно портит текстуру. Лучше уж патратить некоторое время на навый рисунок, чем потом смотреть на поганенький скин. Во-втарых, старайтесь нанасить рисунов так, чтобы на стыках текстуры на модели ега не перекосило. На участ-

ке того же рукава можно нарисовать рисунок камуфляжа с правога края немного похожим по распаложению на рисунак с левого края. Вы сами увидите, как на модели текстура соедииится и не будет резких переходов, что значительно улучшит качество скина. Но на таких

участкох, как рукся и брюки, не всегда инужно сосевниять ристрие, ибо к рукти шаются не из цельного куска, а из нескольких корезок, которые совершенно не соевладого утсужения образовать и съема совершения от соема с

Если вы усвоили этот иесложиый урок, то у вас должно быть что-то очень похожее на это:



Все довольно просто и легко, и уже сейчос вы можете попробеств шкругу и омодели. Но сисчело нам нужие с сохранить файл. Кот и в обчениях программож, для этого просто жиме в меню File/Save аз... и сохранеем файл в формате FSD. Теперь мужи понезить цветовой режим изображении, тобы сохранить его в http-фермомте уже для программы просхогро моделей Hall-life Model Viewer. В мене изожимоем Image/Mode и в выповшем списсе выбироем режим Indexed colors; программа гророст наст.



Это значит "сглодить слои?", а точиее, совместить их все. Подтверждаем даниое действие и видим вот такое окно:



Это панель настроек палитры. Так как мы с высшего цветового режима переходим в низший, иам нужно указать, какие алгоритмы ис-

пользовсть и ког приводить изображение в иухиую форму, Довойге двигать по порядку. Пове Polethe указывает алгориты приведения изображения к 256-цветной политре. Мие больше ировется режима Selective и Adoptive. Остольные, типо Custom, Web и прочик, лучше созсем не использовсть. Тот же режим Uniform, исисиотря из эмоличивое назволие, совершенно ие подхорит для Noulei текстуры.

Поле Colors задоят количество цветов в политре. Больще 256 ввести неволожимо, а вот меньше можно, но уменьшать количество цветов для нашей текстуры прото бессимслению, поэтому оставим все кок есть. Остальные поля тиль forced и Differ люжно стоять. То умоличению<sup>7</sup>. Поса вслючен фласко: Predew, вы можете исблюдоть за изменениями на рисунсе. При этом не нужно подтверждать все наменения в исстрайож кнолом ОК.

Надеюсь, затруднений с лалитрой у вас не было тогла илем пальше. Вы уже заметили, что все спои спились в один и все изображение стало 256-цветным, как иам и нужио было. В таком режиме не работают кнопки Filter и Layer. Даже и не думайте сохранять файл, так как слои все совместились, и если вы затрете ваш PSD, то вся работа будет ислорчена, так как слои обратно уже не вернуть. Изображение иужно экспортировать в другой файл, для этого жмем File/Save a Copy... или комбинацию клавиш Alt+Ctrl+S, выбираем в списке формат ВМР, вводим имя и жмем кнопку "Сохранить". В появившемся окне просто жмем ОК. Ваша работа сохранилась, теперь можно ее посмотреть и выявить места, которые еще требуют иебольшого редактирования.

### OBPRTUMCS K MODENEPY

Не эноо, эсчем в модели эти две повторяющеся до и совершенно ненузинае в игре очемощии, но мы их будем использовать для тестировонни ссино но модели, точнее не тестирования, а вывление ошибок, тох кож модель стоит с роспростертыми рукоми и росставлениями нотоми, и очень хорошо видио все критические места.

Вот примерно такой "шкуряк" (см. ниже) у вос должен быть, если вы рисавали, кок я вам по тексту описал. Если внимательно присмотреться, вы увидите в правой части куртки резхий переход текстур, что не очень красиво Неплохо

бы постараться совместить куски текстур, чтобы ие было таких вещей. Если у вас не получается (что маповероятно), можно, конечно, и так согтавить, ибо даже у Гузьманом ис текстурся есть

MACTEPCKAS

### u choba kuctu b PYKU

Допустим, вы все сдепали правильно, и скин выпядит — ис ура. Но пока модель больше похожа на пластмассового солдатика, чем на живого человека, поэтому закройте программу просмотра моделей, так как пришла пора сново обратиться к рисованию.

Вы ие зобыли, что нашу работу мы привели к 256-цветной папитре и слили в один все слои? Это не есть хорошо, и изол сейчас не нужно. Поэтому просто закрываем файл без сохранения и откроем PSD, тот, что мы сохранили леред тем, ког уменьшить папитру.

Но твестуре не жастеет некоторых мелочей. Но бриски ети молния, чтоби колько было без а важих трудностей симисть и надвеоть, нет полоси, где мотерыю процият, чтобы чтовы не равлось. Вот этнии мелочами сейчас и зоймамся. Ньчего посилното ту нет, поэтком уриссають будем прямо по текстуре комуфляко, и нозакть будем прямо по текстуре комуфляко, и ноторые предпочут сарялсть все з назом слое: осторые предпочут сарялсть все з назом слое: осторые предпочут сарялсть все з назом слое: ос-

Первым делом установим кисть размиром в 1 ликсаяв. Выбироем сомую маленькую в меню кистей Втимев, цвет поставим черный (R – 0, G — 0, В – 0). Проарочность (Ораси)у слок Котю примерно 70%. Проарочность кисти в 30%, больше не нужно, или ристунок будем слишком выделяться и офоне комуфляжо.



Теперь аккуратненько рисуем линии на слое Като в тех местах, где на стандартной текстуре рисунки молини, швов и т.д. Вот такой примерно рисунок у меня получился (см.

иижер.
Стращиенький, коиечио, но ведь и дело еще
ие закоичено. Установите цвет кисти самым белым (R — 255, G — 255, В — 255), прозрачность
кисти примерио в 10%. Закрасьте те части текс-

туры, которые вы ступоют. Ту же олнию, полоски и застежки внизу но брюках. Если все леполи оккуротно то рисунок у вас должен быть при-HARMO BOT TOYOU

(cu uuwa) Вы, новерио, заметили, что некоторые место я сделал более резкими и темными, а некоторые нет



Так можно добиться эффекто глубины. Постаройтесь потратить побольше времени на мелочи. Например, резкие и кривые полоски ничего хорошего не додут.

### EULE GOALUE PERAUCTUHHOCTU

сти делать их прозрачными сделаем текстуру камуфляжа более реалистичной. Создайте новый слой и назовите его, к примеру, Light. Как создавать слои, я уже объясиял. Поставьте у этого нового слая прозрочность равной 30%. Теперь устоновите размер кисти примерно в 5 икселей, а ее прозрачность в 100%

Далее нам нужно задействовоть свое пространственное мышление. Ведь иесмотря на то. что мы рисуем по 2D-рисунку, мы все-таки постопоемся прилоть техступе нениого объемности. И заодио сделаем одежду более старой и потертай, так как любой материал, особенно грубый, меет свайство понемногу от постояниого соприкосновения с поверхностями стираться.

Теперь немножко теории о фотореалистичности. Сначоло мы будем ноносить темиые полоски на поверхность камуфляжа (не забудьте, что мы рисуем в новом слое). Эти темные полоски будут полупрозрачными, и они должиы как бы показывать неровности текстуры, складки материала и потертости. Темная полоса — это складка, где материал уходит виутрь и куда попадает меньше света, а светлая полоса — это или стертый участок материала, или складка, где материал выходит наружу. Навериое, вам довольно сложно понять, что в итоге получится и зачем это нужно, но вот вом неплохой пример. из реальной жизии. Возьмите свои старые джин-

сы, которым уже 2 или 3 года, если такие есть дома. Посмотрите. Если ажинсы все время после покупки не лежали в шкафу, а были ношены, то на них есть складки, обычно в местах колена и поха, — там, где мотериалу приходится больше всего складываться, сжиматься и растягивоться. Видите на своих драгоценных брюках таков? Если есть складки, зночит, часть материола немного выступает. А если мотериал выступает, значит, он обязательно задевает зо ножки столов, стулья, прохожих, стены и двери в метро... Ну а если он запевает за все эти и не только эти вещи, то материал обязательно стирается и от этого становится светлее

Вы уже заметили, что возвышения складок немного светлее, чем остальная часть материало: как раз именно об этом в вам сейчас и поссказал. Вот примерно то же мы будем рисовать. Складки-потертости. Идея ясна? Не ленитесь рассмотреть материал, который вы будете рисовать. Может быть, у вас нет камуфляжной куртки и штанов, но вот ближайший по свойствам материал всегда можно найти. Перед тем кок что-то рисовать, лучше точно предстовить себе, как все должно выглядеть и какими свойствами облодоет объект. Заканчиваем с теорией. В ромках практического урока попробуем состарить штаны. Кисть - черного цвета, размером 5 пикселей. И теперь аккуратно наносим вот примерно такие полоски:



Ничего красивого пока не получается. Присмотритесь внимательно - расположение, направление и размер полосок я не прасто так выбрал, а рисовал их исключительно так, как должны выглядеть складки но реальных брюках. Постаройтесь нарисо-

воть их примерно так же. Теперь самое нудное. Размер кисти постовьте 3 пикселя, цвет белый (R — 255. G - 255. B -255), прозрачность кисти не более 20% Готовы? Мы будем сглаживать гроницы складок для придания большего реализма рисунку. Внимание. Я для приме ра взял коленку. Это место больше всех стирается, так кок приходится часто опираться коленом о землю или пол. поэтому ее закрасим белым цветом по сильней. Ват так: Ф

Так как кисть в слой, в котором мы рисуем, полупрозрач HHE TO 20 DOTEDTOCтью хорошо видно ри-

сунок камуфляжа. Теперь займемся склалками материа ло. Здесь все не так VX CROWNO PROCED светной кистью обводим темные полоски. иемного скашивая закругленности. У вас полжно получится

что-то похожее ил: ♀ Тут главное — рисовоть все нерезко, точно представляя DDM STOW, NTO YOURTON получить в итоге. Расположение полосок потертостей и скло BOX HOWHO BORCHOT-

реть на старой текстуре "арктика". Поэтому я больше не буду на этом останавливаться, и мы пойдем дальше. Кстати, после долгих чосов, проведенных с белой и черной кистью наедине, вы на экране увидите примерно вот токую текстурку:



### DO MENOYAM

Теперь остались у нас только такие мелочи, как перчотки, кобуро с пистолетом и ремень, для того чтобы кобура но чем-то висела.

Начнем с перчаток. Их вы можете оставить и старыми, но лучше перерисовать под свой монер. Можно, конечно, "позаимствовать" их из другой мадели, но я решил пойти другим путем. Взял да и нарисавал перчатки и ручки, чем-то на поминающие те, в

которых вы держите

обычно оружие, вот такие: О Слелоть такие перчатки очень про-

сто. Сначала открываем любую модель оружия и находим там текстуры hond.bmp и thumb.bmp. Их в "Фотошопе" обрезаем, где нужно, немножко дорисовываем — и вот у нас новый слой Ladoni. Вы, наверно, столкнетесь с такой проблемой, когда есть два слоя и их лучше сделать одним, ток как редактировать каждый по отдельности сложно. Такую проблему решить очень просто. Выделяем нужный слой, жмем Layer/Merge Down или Ctrl+E, н текущий слой

Займемся кобурой. Ее сделать тоже не очень сложно. Вы можете или сами нарисовать портупею с оружейными \_\_\_\_\_\_

портуневс с оружентвеми "жожноми", или выреасть из фотогрофии. Я поступип немного по-другому: просто взял текстуру из другой, но своей модели. Вот что у меня с кобурой получилоск. Ф

Кстати, не забудьте про куски текстуры 7 и 8. Это ведь тоже кобура, только сбоку и сверху. Этот слой я назвал просто Kobura.

Остолись сомоя последняя деталь — ремень, в выдумывать ничего не хотел, ремень нарисковать не ток уж и сложно. Я же решим "выдрать" стандортный С.S ремешок, чтобы показать вом, кок это делеготь. Аделовтся это счень просто. Сночапо перейдем в сомый нежней слой, который являегов сторой текстурой "орстико".



И жимем в менно Select/All или Cirl+A; моргоющов римские означимост, что весь слой выделен. Теперь его просто копируем в буфер (Edit/Copy или Cirl+C). И сразу встоялем в ноигу работу (Edit/Pate) или (Сirl+P). Появился совершенно новый слой, идеятиемый тому, который мы колировали в буфер



Этот слой нужно поднять (просто свядать мышкой и перенест) повыше, чтобы он был поверх слоя с комуфияхным рисунком. Далее постнюм Егазег ТооІ стереть в этом слое все, кроме ремия, черные ламки от стерой куртия на ремине можно тоже стереть. Если вы работали ластиком аккуратно, то у вос картинка на экране вот этока:



По-моему, здорово получилось. Пусть доже моско на голове сторов, зото остальное все съвершение нове». Остальсь серонть последний штрих, с которым лучше не торопиться. Добавим в комуфляжный рисунок немного шумов. Выбироем слой Кото и жимы Filter/Texturizer..., появляется вот такое



Это утивита для покрытия изображения от ределенный Текстурой: в малеянком экране отображивательного инчестируем и стидерутика от ег выбрать побую текстуруе из стидерутика от боро или загрузить Scaling — масштаб текстуры, Rebid — ее выпутають, остальное все особот роли не утрент. Поставять кастройки так же, как и но картнике, и подтвердите кнаплай ком и как и как от чит реждерият эффекта, вы заметите, как матерали замените в тучицую стороу. Он станет более грубым и, если можно так сказать, ребристиль. Вот тожно.



### TECTUPOBRHUE MODEAU

Теперь мажно сохранить работу н, если нет ошибок, больше ве не трогать. Поре чать ильт, чой, но сисчала нужно загрузить "шкурку" в модель и немного протестираеть в итря. Как экспортираеть в істра-Коть заспратираеть в істра-Коть модель текстуру, вы уже знаете. Поэтому сразуперабари. Сохранению модель с новой текстуркой. Итак, санн загружать, все красиво, в понельке Техкіте есть токов, кногах баче

Model, собственно, оно-то нам и нужно. Чтобы соврешень модель с навой текстрясяй, жмем злу чоному, яписываем мем модель и соврешеем. Уже можно модельнуу загизичесть в игру, для этого ном мужно просто заменьть стандортный отстіс...тей в котологе Half-Life (чайск) поdel/playl-угоїсті() но новий, но обзатавносохроните старую модель. Если вы ез этреге, то потом в случов чего ез уже будет не то потом в случов чего ез уже будет не

вернуть Теперь можно запускать игру. Для того чтобы вам посмотреть на модель в игре, необязательно загружать ботов или играть в сетке. Запускаем игру вот с такими опциями: hl.exe game cstrike -console -dev +thirdperson +cam idealyaw 180 +cam\_idealdist 100, н создаем сервер. Входим в игру за терроров в обличии "арктика", и что мы видим? Вах, камера крутится вокруг модели, и можно бегать, прыгать и умирать. В консоли можно вводить firstperson — вернуться в нормальный режим, cam\_idealdist x — расстояние от камеры до модели (х задает расстояние), cam\_idealyaw x угол поворота камеры относительно модели (х задает угол).

Ну н все, теперь можно бежать к друзьям или в компьютерный клуб с дискеткой и играть до опупения уже в своей шкурке.

Напоследок – пору зомначий. Во-первых добог свем ин модель, который вы поставите у собя и хомпьютерь, будят видно только у вос и более му кото, Если вы кототе, чтобы вошем творенем насполждатись еще и друзя, то вом нужно скоппровать фабля к ими и мо-шину. Первов работь, до и последующие, ни-когда не будят уроснями, уто вом точно го-ворь. Возможно, вом покожется, что вош свем просто сугерь, но он ясе равно будет далее то совершенства. Поэтому, господо, будьте соромнее, представия свою чихругу и все-общее обозрение и всячески росписывов ее восточниства.

И чуть не забыл. «Шкуряк» в формоте psd можно посмотреть на компакте "Игромонни" или скачать с моего сайта http://modelling.caunter-strike.ru/files/skins/tular. Засим прощаюсь. Удачной вам выпелеки

P.S. Свои нетленные творення можно и нужно присылать в редакцию "Мании", чтобы мы увековечили ваше творение на нашем компакте.



### РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ

### Старый Ролевой 3 a B e T

В девятом номере "Мании" прошлого голо освещался интересный вопрос создания собственных РПГ. Тогда в редокцию пришло повольно много писем с просьбоми росскозоть побольше о созвонии собственного полевого миро. И велико было желоние тут же пустить еще несколько стотей на тему в журноп. Но мы вовремя остоновили этот свой порыв. удержовшись от публикоции чисто "ролевых" материолов в иескольких номерох подряд-Ведь не все же делоют ролевки.

Но настало время, когдо мы уже достаточно внимония уделили играм других жонров, и пришпа пора сиово вернуться к RPG. Предло-

гоем вашему вниманию поистине монументольиый по количеству цениой информоции труд... Миниатюрную Библию саздателя кампьютернай ролевай игры. В двух статьях (возможно, будет и третья чость, ио после небольшого перерыва мы постороемся осветить весь теоретический бозис, которым следует зопостись любому создотелю ролевки.

Вместе с выхолом второй чости статьи в буможном — в журнале ворионте мы поместим на наш компакт все статьи "Сомополо", ток или иноче связанные с создонием ролевых игр. Вкупе все это составит мощнейшую подборку теории и проктики для всех желающих попробовоть себя но поприще создония компьютерных RPG.

От многих предыдущих текстов "Самопопа" донную серию статей отличоет неординарность подходо к изложению мотериопо. Все россмотренные оспекты гейммейкерства подкреплены ноглядными примероми из реольных игр. Также россмотрены токие тонкости, кок взоимодействия ролевого сюжето и СТДУКТУДЫ ИГДОВОГО МИДО - ТОГО, ЧТО МНОГИЕ называют "голой теорией" - с тем, что обычно принято понимоть под "практикой" — физикой игры. Несколько, козолось бы, очевидных вещей, о которых зобывают проктически все даже именитые — розработчики компьютерных ропевок.

Последнее, что хотелось сказать перед тем, кок вы ночнете читоть сому стотью. Донный материол облодоет ачень высоким уровнем читабельности, а содержощояся в нем информоция будет интересна не только розработчиком игр, но и простым геймерам, которые после прочтения смогут взглянуть но любимые ими игры с иного рокурсо.

### Кистокам

Прочитов предыдущую стотью (см. девятый номер зо 2001 год), вы уже вполне смотти бы создоть неплохую Action/RPG. Одноко ролевоя система, статсы и игровой движок — топько вершина ойсберго. Если вы жождете большего (минимум — всенародной известности,

моксимум — всемирной любви), стоит зодумоться и о таких вожнейших для РПГ вешах. кок игровой мир, сюжет, квесты и диалоги. В конечном счете, именно великопепноя реолизоция этих состовляющих и выделяет настояшмо РПГ из серой моссы поврожотелей /у коим я с пегким сердцем отношу и приснопомят-HVIO Diablo)

Что я понимаю под хорошей РПГ? Прежде всего, это логичный и разнообразный игровой мир, который не просто зоинтересует игроко. но втянет в свои глубины, зостовит переживоть и чувствовоть по-новому, изменит взгляд но многие вещи и, в конечном счете, позволит

> Arconum нелепое сочетание воины-герои, эльфы и... инаплонетные (или инопрастранственные?) пришельцы в однам флаконе. Это придает игре своеобразный шарм, но напрачь лишоет той сомой могикотехническай атмосферы, которую пытолись создать овторы. Если хотите экспериментировать с игро-

выми концепциями - помнинодолго размыть те, что несурозные миксы гроиины между не пойдут игре на фантазией и реольпользу.

ностью, чтобы действительно жить в нем. Это инте-

ресный сюжет, который являет собой если и не верх литеротурного гения, то, во всяком случае, достойное обосновоние вошего виртуольного существования в игровом мире, воших помыслов и поступков, воших нужд и надежд. Это глубокие и продумонные квесты, всегдо погичные и хитро вплетенные в канау игрового миро. Это осмысленные диологи, которые вом будет приятно читоть или слушоть (а не прокручивоть в скуке, кок, увы, приходится сейчос делоть во многих РПП, которые не будут противоречить концепциям и реалиям игрового мира и будут облодоть достоточной логической достоверностью.

Если все это встретится в одном месте и в одно время, нодежно обосиуется в головох сценаристов, художников и дизойнеров и нойдет реольное воппощение в готовой игре это и стонет триумфом ожидоний зокоренелого любителя ролевых игр. А само игро сопьется с вечностью, ибо нололго поселится в сеодцох многочисленных ценителей и обожотепей (зоодно осчостливив создотелей игры чистой и сверкоющей струей денежек — это я так, о

### Игровой мир

Любая игра (не только РПГ) ночинается с создония игрового мира — той вселенной, где будут происходить все игровые события, и того базиса, на котором будет основывоться сюжет. Доже если действие игры происходит в реольном мире, в ноши дни (хотя это очень редкий случой), игровой мир вом создоть придется. Породокс? Вовсе нет, ведь игровой мир ие только мотериальный ппоцдорм для игры, но еще и психологическоя и отмосфернов

Honpимер, Fallout - постопоколиптический мир, в котором толпы мутаитов и военные базы Анклаво — суровоя реальность. Но это всего пишь обертка, а не полноценный игровой мир. А суть игрового мира состоит в отмосфере обреченности и духовного уподко, морального розпожения и ошущения безысходности, в котором видимое процветоние и благоденствие Города хоть и явпяется исключением, ио подтверждоет общее провипо. Вы спросите: "А разве может быть иноче? Ведь окружение зодоет и атмосферу". Не совсем. Представьте ольтернотивный распорядок сил:

то же родиоактивноя пустыня, тот же милитористический Анклав, те же топпы розбойников-мутонтов — то есть те же декорации... Но! Процветаюший и блогоденствующий Город. центр наук и искусств, жепонное место для муз, сосредоточение разума и мудрости, остовшихся после Котоклизмо. Кворталы, заселенные не троппероми и не сборщикоми мусоро, а музыконтами, художникоми, учеными, изо-

бретотелями. Мощное кольцо из

фортов, обороняющееся от ужосов Пустыни, постепенно отгрызающее у нее и оживляющее все новые и новые территории. Может токое быть? Конечно, может! Антурож тот же, декороции те же, одиоко кок розительно отличоется это кортино от того, что ном поведоли создотели Follout

Отсюдо приходим к первому провиду построения игрового мира: для игры должно быть определено атмосфера, то есть общоя психологическоя и мотивационноя бозо миро. Атмосферо должно ноклодывоть отпечоток ио все объекты и всех персоножей в игре. И. гловное, отмосферо должно быть иопрямую связоно с игровым сюжетом. Желотельно, чтобы сюжет кок роз и являлся своеоброзной "вводной" для игроко, росскозывоя не только об истории мира, но и роскрывоя игровую отмосферу (помните, кок мостерски было показоно отмосфера всеобщего уповко в начальных роликох того же Follout?)

### Я вижу мир — так

Игровой мир должен быть логичен. Кок бы он ни был лихо зокручен и безумеи, кок бы его законы ни отпичолись от зоконов ношего миро, все ровно он должен жестко подчиняться внутренней игровой логике. Нопример, у нос есть мир, состоящий из двух бесконечных плоскостей, пороллельных друг другу. Кождая из них имеет определенный уровень гровитации. И там и там живут люди, воюют и основывоют королевство, воюют и изучоют окружоющий мир, воюют и... В общем, делоют все то, что

пастоянна делоем и мы. Сомо существавание этих двух пласкостей с точки зрения современнай физики — нансенс. Одноко мир живет по другим зоконом. Пусть будет ток. Однока вабрело людям в голову перемещоться с одной плоскости но другую. И подумали ани, что если высока падпрыгнуть, то притяжением саседней пласкасти тебя "перетянет" но противоположную сторону. Сделоли "прыгалки" и "место мягкого приземления" и ночоли тихомирна путешествовоть туда-сюдо. Но эта противоречит внутренней логике миро! Гравитация существует и окозывоет притягивающее влияние но людей, ток? А но стыке гровитоционных палей, как роз пасередине между плоскостами новоявленных путешественников должно розорвоть но куски!

Это пример адной из недаработок и внутренних логических противоречий. "Однока причем здесь сюжет и игровой мир? — спросите вы. — Это ведь игровая физико". Но игровая физика как роз и является здесь однай из основных особеннастей (вспамните, ва скольких РПГ нереальный мир, но савершенна реольноя по нашим мерком физико), а зночит, имеет полное прово включаться в концепцию игроваго мира. Я привел в кочестве примера именно физическую "нестыкавку" потаму, что астальные виды лагических ошибак — психологические и социольные — неимоверно сложнее. Поэтому канцепт игравого миро перед окончотельным утверждением следует показать пастороннему челавеку — новерняка он нойдет мнага агрехов. Вы же эти агрехи не зометите по той прастай причине, что соми мир и саздовали, о значит, с сомога начоло в нем некампетентны. Есть интересная идея, чтобы канцепт игроваго миро и сюжет саздаволи два розных человеко. Тогдо удостся избежать мнагих фоктических ашибок, однока мажет постравоть геймплей, ведь фрозо о там, что один программист вряд ли сумеет разобраться в коде втараго, вполне применима и к сценаристам.

Муракай нир должие биль хата бы невыкого интераситием. Причем речь крат не о боновыной "вседазволенности" враде розрушовыести то обстановки. Это больког тами с савременных игр, пальностью решлы которую в дольный может не представляется возможения. Путакождай розроботиче сом для себе решоет, следиет ли ему реописаванто возможения следиет ли ему реописаванто возможения предоставления предоставления стан. Это проблема программиства, и ещенористо, в от тутст и отработивого станб живеб. Стоят задумится о целяесоброзмости токой реалистичести, до,

но стал вховно секть. До, ступом можно свинуть в вогоннийры, в тост ин ух ято нуном и в кохной Если токов "свободо" не окомет существеннога влиниям но тейнитей, можно бросить свом усияни но точнебудь более продуктивное. Ведь примерая на экании, когда игра доет можсу интерестика оргинальных волиженостей, не облодов "диабиерской" интеростивностью (при первом затидем от точни игра товорят "инчего из себя не представлеет"). моссо.

Я же имею в виду иную интероктивность интероктивнасть сациольную и экономическую. Паясню но примере. Опять вспомним Fallout 2. Кагдо мы потрошим зовод норкобопоно в Нью-Рено и зобироем Мойроно (ученага-гения, саздавшега Джет — сомый попупярный вид наркотико в игре), никто на это не аброшоет внимония! Казолась бы, розрушеие единственного (I) зовадо по производству Лжето полжно резко взвинтить на него цены, о вскаре привести к его полному исчезновению. Ничего полобного! Ничего не изменяется. Даже в даме сомога наркоборона нас встречают с таким же высокомерным презрением, хотя далжны были бы розорвать но куски. Эта пример грубога и непровильного подходо к социальной модели (видите — сталь любимый мнай Follout тоже не идеален). Кстоти, социальноя модель в Fallout все же присутствует, но в очень слобом виде.

### **А** разработчики —

Россиотрим утат пример со сторони розроботичем. И Роском хороша – они могут по востортатся кросотами, которые воссозарние за систомнае види и не обращость вижоние во мелочи, которые отробатыватися годототутствие срозу же замелят и ночет грози о ручето в и карпатся помераром. Как же реголизавать одвезонную сационную и экономичестую россира на обращения у кономичестую россира на обрастиви в уросот.

кую рессирно на денствия игросог Увы, в донный момент обсологной поноцеи не существует. Сомый примитивный и трудомымі, на мажут же и сомый протаті спасоб состоит в том, чтобы розроботични зоронее продумьяють все вазможные ветви поведения игроса и писали схритки соответствуюших рескумій струкоюций среды. Для простих случаев осуществить это не слишком.

раном в примере прямо-DousEx таки пловоет на позамечательная верхнасти — реалиигра, к которой овтозовать одеквотное ры в виде довеско присопадарожание, а бочили подшивку местных то и исчезнавегозет зо лет здок несколько. ние Джето, а ток-Жаль только, что их никто же адекватную так и не прочел. Пусть это агрессию самога будет вом уроком, господа разроботчики: нервы игроко превыачень просто. Доже ше всего. удивительно, почему

токую очевидную реакцию не реализавали саздатели Follout. Что ж, всем нам свойственем ашибки. А ват для балее сложных сигуаций (доже тесное взаимадействие персанажей в гределох адмага города) эта сделать почти невозможно. Но отповливание таких сациаль-

ных просчетов времени уйдет гараздо больше, чем но саздоние всей остольной игры. И, спять же, никто не застроховон ат ошибак, доже доблестные армоды бето-тестеров.

### Особенности социума

Если мир вошей игры действительно сложен, имеет смыся внедрить специольную эксмоменестую социольную омдели. Это пазволит избежать "праписывания" реакций игрового миро но действия игроко вручную. Ночнем с социольной модели.

Во-первых, все персонажи но игровай карте полжны объединяться в смысловые группы. Кождый учостник конкретнай смысловой группы далжен облодоть некотарыми призноками своей группы. Нопример, в гароде есть банк. В бонке обитают клерки и прачие контаршики, охронники и пасетители. Кроме того, есть определенноя моссо людей, катароя в этат момент праходит мимо здония бонко, не имея к нему никокога отношения. Иток, выделяем четыре смысловые группы: "бонкиры", "охранники", "посетители" и "прохожие" ("толпа"). Кождый предстовитель кождой группы делает определенное действие, присущее всем представителям этай группы, имеет общие с ними свойства и мадель поведения.

Во-первых, токое деление на группи эточительно упрошет некоторые ослети поеваения NPC Например, вместа того, чтобы праника NPC Например, вместа того, чтобы прапивають конфертные действыя для кождого персонежи степт смерно и смотрят по стороном, синенты хорит от котеря то, кождет и выхорит уполого беспоряденно карет мимо, котерхидетомите образовать образовать и дейкомежду тем кождый персонож сооряниет смоникаму тем кождый персонож сооряниет смоникаму тем кождый персонож сооряниет смоподчениющемусь оптортнику группи, можнотрирация смоста, тому же безимскиу клерку, подчениющемусь оптортнику группи, можнотрирация смостами лицу, можном зраности.

А теперь представим себе, что в бонк варволись грабители и начали угражоть всем писталетами. Чта при этам должны делоть наши гоуппы? Охранники должны честна ахранять провапарядак и ликвидировать грабителей, посетители — в понике выбегать из бонко или ложиться на пал, прикрыв руками голаву, клерки — в такай же панике прятаться зо столоми, убегать в кабинеты... А толпа на улице обязательно отхлынет ат банка (впрачем, многие будут с любапытством наблюдать за праисхадящим с безапасного расстаяния). Если все так, то палучится весьма реолистичная массавка. И все эти действия не придется вталкавывоть кождаму NPC атдельна - мы лишь назначоем общие действия всей группе и палучаем шикорный эффект.

Роздаевнее на группи целесооброзно не только для больносто роспределения действой только для больносто роспределения действой сталі-чухой. Еще одрин гример. Ми миеви тора с читирими болецитскими группировскоми, нивощими мажду собой всемых стальнее отнашение (от "другобы" и готовности и зазначаюлющим для дологой неговыети, Кроме того, меевст службо аррони гровогория и миртие граждоне. Что будет, если ниром, гороличения от утилим, вирту убет гравстанията аграной из группии, росписываем и састи персонамие от группии, протисываем и састи персонамие от группии, протисываем и састинивые от группии, протисываем и састинивые от группии, протисываем и састинивые тотоаказался враг этай банды, ан с радостью вста-

нет на старону игрока. Получаем патрясаю-

щий эффект при минимуме усилий Более того, если позаботиться о сохранении каэффициентов отнашения к игроку различных групп, то, придя в этот город через месяц, играк вполне естественно абнаружит негативное атношение к себе одной из группировак и палиции. Местные жители наверняка будут его пабаиваться и старониться, а ват басс противаборствующей староны, навернае, встретит ега с распростертыми абъятиями и, может быть, даже предлажит работу. Ес-

### Экономическая модель

Перейдем к эканамической молели Тут все еще проще. Практически любой персонаж в игре является адновременно и произвадителем, и потребителем. Например, крестьяне праизводят продукты питания и потребляют хозяйственный инвентарь, одежду, мебель, технику. Кроме таго, каждый персонаж в той или инай ситуации может быть продавцам или покупателем. Например, владелец оружейной лавки пакупает детали и оружие, а продает только аружие (естественно, па балее высокай цене). Саответственно, каждый персонаж должен абладать свайствами, отвечающими за абъекты, каторые ан прадает или покупает, патребляет (нуждается) и праизвадит. Неплохо бы к каждому из этих свойств дабавить каэффициент, который будет атвечать за кую, живую и реалистичную экономическую

Не забывайте, что экономическая и сациальная модели ачень тесно взаимасвязаны, поэтому должны взаимна дополнять друг друга. Если игрок убил виднога торговца, то остальные торговцы адекватно на эта реагнру-IOT: CHEFFINE WHEN COLD SUNDHBONN DODGE BOTH сваи витрины или взвинчивают цены до небес. а слабые готавы отдать вам последнее, лишь бы вы убрались куда подальше.

Вспомним пример из Fallout 2, каторый привадился в начале статьи. Если бы в игре были реализаваны эканамическая и сациальная мадели, ситуация разварачнвалась бы совершенна по-другому. Итак, бесстрашный игрок сотоварищи внаглую пришел на завод HODYOTODOGUG COORNER ROREROWSTHE C 2014лей и забрал с собой изобретателя Джета.

Реокция социальной модели: так как нарказавод входит в одну смыславую группу с влиятельной семьей наркоторговца, то семья настраивается против вас весьма решительно. Вхад в их квартал вам заказан — вмиг превратят в решето. Более того, дружественные наркатарговцу банды и организации также будут настроены к вам весьма недружелюбно (их агрессия к игроку тем бальше, чем дружнее они с наркобароном). Простые люди, до каторых слухи даходят в весьма нека-

Roz

женнам варианте, также станут вас стараниться, ведь вы посягнули на их быт (вспамгаряча любимом мнай ните, в Нью-Рено практически все "нейт-

ральные" персонажи так или иначе связаны с мафией). Босс противобарствующей группиравки, напротив, будет отнаситься к вам ачень дружелюбно, и после этого "падвига" играк

легче и быстрее приобретет располажение его криминальнай семьи. Реокция экономической

модели: так как нарказавод обазначен как весьма крупный (па большому счету, единственный) производитель Джета в игре, эканамический баланс серьезно нарушается. Игра пытается восстанавить баланс в связи с чем меняются все коэффициенты, так или иначе связанные с Джетом, и соответственно — его цена, уровень жизни и лохолав различных тарговцев и перекупшикав Джета. Кстати, меняется и их атношение к вам, ведь вы фактически разорили их - хароший пример взаимодействия эканамики и социальнай сферы... Настроение и састояние многачисленных наркоманав также претерпевает из-

На косвенные связи пойдут еще дальше. Определенным образом пастрадают некаторые финансавые круги в НКР и в Сан-Франциско, ведь ани тоже замешаны в темных финансавых махинациях мафиазных бана в Нью-Рена. Без Джета састояние шахтеров в Реддинге станет еще хуже, и они, возможно, поднимут бунт. Вот как все интересно получится! Игра станет насыщеннай и максимально нелинейной — каждае действие мажет привести к довольна неажиданным последствиям, а мир



вонии этих коэффициентов атнашений. Через годик-другай неблоговидный поступак игрока сотрется из памяти людей, и он снова сможет хадить па улицам этого города вполне спакайно. Впрочем, добро также нивет свайство быстра забываться, даже быстрее, чем зла

### Высокая иерархия

Мы рассмотрелн самый прастой случай разделения на группы. При более сложной модели разные группы магут также входить друг в друга н даже перекрещнваться. Если бы в предыдущем примере в составе однай из группиравак был палицейский (то есть имел свайства принодлежности сразу к двум группам банде и палиции), ему наверняка удалась бы настраить против игрока еще и палишню.

Тагда мы имеем потрясающую возмажнасть воссоздать социальную модель не на уравне канкретнага здания и даже не на уравне горадо, а на уровне всей игры. Выглядеть эта мадель будет как иерархическая система групп н падгрупп, по которым можно легка и быстра распределить всех персоножей. Такая система при правильнай организации мажет избавить вас от многих хлапат, связанных с программираванием атношений между людьми, позволит сделать игравай мир гибким и легка изменяющимся и дать игроку ощущение реальности - то есть именно то, к чему

нога тела, оставляя приятные бардавые ашметки. Эх, летн, физика, в тартараактивнасть ры! Или после ядернай вайны протреблення еды у изошли ТАКИЕ изменения в устторгавки на рынке ройстве нашей матушки-2. активнасть пакупки -7, соответственно, активность прадажи — 5 (хотя эта цифра может быть меньше, если торгавка складирует что-либо впрак). Естественно, активнасть продожи хлеба у этай таргавки не мажет сравниться с активностью продажи хлеба крупнай хлебапекорней. Теперь у нас есть весовые каэффициенты, показывающие, какую лепту в абщую эканомическую ситуацию игры вносит каждый персонаж.

Положение на начало игры мы можем принять за "экономическае равнавесие". На оснаванин экономических паказателей каждого персонажа устанавливаются цены на разные тавары и услуги, степень их востребаваннасти и паказатели сбыта. По этим данным будут работать все праизводители, торговцы и караваны. Если определенный товар не востребаван (его мало покупают), цены на нега падают, и производитель сокращает темпы произвадства, а то и вовсе его сварачивает. Если ащущается дефицит продукции апределенного вида, цены на нега резко взлетают, а купцы переходят в режим спекуляции. Произвадители пытаются нарастить темпы праизвадства, и пастепенна все снава возвращается на круги свая. Таким образам, мы получили очень гибстанет сверхреалистичным. Игрок должен будет каждый свой ход сверять со здравым смыслом и учитывать спобости других людей — почти реальных людей, а не безликих NPC. Это ли не то, к чему мы так стремились?

### Стаз экономики?

Игровой мер не должи быть статичемых. В обсолютном большинстве совраменных РПГ игровой мир, будуми единохды созданиям разработивсоми, не претерпевает существения хамением не противения всёй игры. К существеным изменениям г ме могу тогкога длях всеполющеет заколомикто и соци-сласта дажи всеполещеет заколомикто и соци-сласта дажи всего поществения г догодорожне закон менто усла балее и поблативом.

Одно из побальнейших изывнений сахой структуры игрового мира в идея в Ролевсоре forment. Поменте "сморостурно" уницу и ее преображение". Это единственный пример более или менее побального зименения иг рового мира в процессе игри. В остальних иг раст – уры ил. Енг. в вовсе не утереждаю, что это обсолютно инобходимый элемент любой ТРГI, многие вира могут оботнос и без этого... Но хак было бы интересно, если бы такол возможность преустревала!

Помните, после победы иад Фрзнком Хорриганом в Fallout 2 нам показывают, что изменилось в мире благодаря нашим подвигам. Помимо всего прочего, там рассказывалось о том, что иаша родная деревенька Арройо, раньше чуть ли не беднейшее место на свете, превратипась в громадный цветущий город. Туда вернулись все наши соплемениики и стали жить долго и счастливо. В надежде увидеть плоды своего труда воочию (в Fallout 2 присутствует возможность продолжить игру после победы) я пересек всю пустыню, и... меня ждало горькое разочарование. Вместо обещанного цветущего города — все тот же порвавшийся веревочный мост через дикий коньои. Обидно. Гослова Разработчики (я имею полное право обращаться к вам, дорогие читатели, таким оброзом, так как иадеюсь, что вы когда-нибудь все же станете настоящими разроботчикоми, и судьба геймеров, пусть и виртуальная, будет в ваших руках), не надо разочаровывать игроков! Они вам этого не простят.

### Сюжет

Сомет выпяется второй по важности вешью в РПГ после игрового мира, вваь мининиим сожетв основывогога воши строиствия в миря игры. Сожет — вожнейщия огределяющия гололита сценористов, и иненно его в перзую очереды росписывают игровые экурнолиста и оценивают геймеры. Сожет задоет лейтмотив сей игре, и испортить его — значи похоронить все остольные остальяющие.

Написоние сохота лежит лолностью но вошей советство но вошей советство и зовение от вошей фотогоми, поэтому не буру советокоть, ког его писать. Однаю хому ссветокоть, ког его писать. Однаю хому ссветокоть, ког его писать. Наповечество устало от очередилог втормения получиц прицельщем, зохвато Америки террористами и Самого-Злюбиого-Редиски, котороги Авар семепремению замочить в сортире, предворительно выпотрашив пору таком его последователей. Намеры устало и замочить от вечной погочи за Сомами-Тлояным-Артефостом, который спасате весь мну Поминуйте, угу до му сласти мир, когда он сохо себя спасти ме дожута он сохо себя спасти не может и вымугдае путаботь к помощи в может и вымугдае путаботь к помощи вымусаем путаботь к помощи вымусаем путаботь к помощи вымусаем путаботь к помощи вымусаем путаботь к помощи

приключенцев? Не иадо пугать нас очередным возвращением Дьявола сотоварищи, падением Статуи Свободы и тотальным антиправительственным заговором. Мы устали от этого. Мы хотим чего-нибудь новенького. оригинального и интересного. Впрочем, России самим Геймером (не тем злобным и наглым Геймером, который жует морковку у нас в редакции, а Всевышним Геймером) предлисано рождать "собственных Платонов", то есть оригинальные сюжеты, хотя рожает она в ужасных муках и чрезвычайно медленно. Козффициент оригинальности наших игр явно выше "зарубежа" (достаточно вспомнить оригинальный мир "Аллодов" и совершенно бесполобный "Униваг"). Так что держите планку!

К сведению сценаристов: сюжет игры это не только заставочный ролик. Конечно, в некоторых случаях можно обойтись и роликом. Особенно когда все цели и средства заранее известны. Но что это тогда за РПГ получится? Очередной клон Diablo.... В остальных же, нормальных, случаях сюжет должен преспедовать геймера на протяжении всего геймплея. Неужели сюжет вашей игры будет прямолинеен, как нос Буратино? Неужели вы откажетесь от неожиданных сюжетных поворотов? Неужели в вашей игре не будет сценарных находок? Надеюсь, что будут. Если так, то, кроме встулительного ролика (а может, вы придумаете что-то пооригинальнее?), должны присутствовать сюжетные вставки на протяжении всей игры.

проложения всем и дне ролние долики поразовать не только действо, но и относферу учто физом сем действо, но и относферу учто физом сем действо, но и относферу учто долого органично влиятоться в кори учто долого органично влиятоться в кори тейнител. Не действо запистеться в кори тейнител. В действо запистеться в действо за другую країнисть. Если всеши игро — шевевр, тостройтель и ролики сделеть на доложном уровне (потть же, может бъть, вы найдет в дунией способ подверанить и прове сосметь.)

Сюжетные повороты и прочие неожиданности не должны преволировоть нод основиой линией — слишком резкие сценорные ходы раздражоют игроков, ведь

ном всегдо обидно росставоться со **Учитесь!** Box сторым добпример рым... Перед сболонсиротельно сюжетным вонного квозисимулято поворотом ро психической неуровиеплохо бы новешенности отдельно создоть невзятого индивидуумо в большую наотдельно (от индивипряжениость дуумо)

или отмосферу легкой недосказанмости — этим вы как бы подготавливоете игроко к градуции переменом. Между тем, сюжетная линия не должно долго быть прямой 
— небольшие извилины 
и кочки но жизнениом 
пути героя — обычное

Вспомиите модерновую поговорку: "Тот, кто владеет информацией, яподвет миром."
Неужаль зы позволите игрогу заголадеть миром! Нег, гульт игрога к любеде лежит не только через долеко зометные хольки и сочкт. Левой туман недостажность игрога притоть, порой терять дорогу и вывебрать неверную тролу. Все распосы отремен зостовфесоты неверную тролу. Все распосы отремен образовать его на гравнячный гуль,
так в конще от повущают широго отгрыталя
пость алингатора, замоскированная под обопистельную загимбоги.

Игрок не должен владеть информацией. Долго, по крупицам ему придется искать правву. Иногла вместо этого получая искусно замаскированную и ловко поданную ложь. А правда — вот она, совсем рядом — на поверхности, стоит только протянуть руку, чтобы... поскользнуться на склизкой сценарной кочке и плюхнуться в туманную мглу. Изредка игроку просто необходимо подкидывать реальиую правду, но так, чтобы он еще сомневался в ее истииности. Вот тогда сюжет будет держать игрока в постоянном напряжении, и чем ближе конец, тем интереснее будет играть. Однако не стоит слишком резко и круто обламывать игрока - полная безысходность может повергнуть его в отчаяние, и он зашвырнет коробку с игрой куда подальше. Что бы ни случилось, впереди всегда должна маячить надежда.

И последние. Починтся, я говории, что сожет, ввести, диалоги и дизойи должим миетьчетай ститемога ститоформ игры. В принципе, все это правленос... но иногда полазнопорабовить гейминей какой-нибурь неожиденной приятной вешью, котором куты-уты выгодит ато рожим игроей отисиферы. Починта в Follow? В Брокевжиле веселое и экицеродастиве растичения от принциператиры и придить его в более соличение место? Абсолотно не вписывается ститы куть, вергой Но эго то кок приятно! Словно-чистая, секкая струя в голокі трасние.

### XXX

На этой ноте позволите зассочить "Строрую" часть ношего "Ровеного Зовето" и распрошаться своим ра остречи в обижающим гоммерах "Мозем" (предположительно, через номыр), гас у нас будет возможность санапомиться: "Нозым Ровеным Зоветом." Во втооб части "Ровеновой Библии" им постокрам нотами важнейших для РПТ вещох, акс жветы, жестовые сетьи, перссиком и динопел. И, кстоти, будущий розговор обещоет имет зыйчетвлым большую рокративером частрам, четом. Это ток, о тичком... А поко — до скорых встреч. Те



## Weneshbie Horocth

### Новый Вулкан

Компоіння Thermolfake выпустила новую модель купера Volcano 74. Девойс интересен в первую очерея своей универсальностию. Новорожденный "Булкам" может работоть сразу с треми процессоримии разъемами — Socket A78 (Intel Pentium II) - 4 Socket 370 (Intel Pentium III). Светом Утинацирования простоя межаническая идея, при которой используются нессламо, херенежних собр разного типо (см. рисучск). При этом радинатор установливается как бы витурь корпуса купера (кстати, радинатор полностно медный и содержит целья 36 пластия).



В компекто Volcano 7+ идет специальный переходичнок, с помощью которого можно реулировоть скорость врощения вентинатора. Он подключается в розрые соедениение "блок интония — купер" и миеет треклозиционный переденочатель — "миникальные оброзом", "средние" и "моск-мольние". Токим образом достигается благотверный болное между ушумом и эффективностью охлождения. Блогодоря простой и оригинальной конструкции этот переводими: спохожно можно использовать с любыми другими соэременными угурероми.



Размеры вентилятора — 70х70х25, мехонизм — ball bearing "подшильник кочения" рус.), скорости врощения вентилятора — 3000/4800/6000 об/мин, уровень шума — 24/35/47 dBa соответственно, максимальный воздушный поток — 50 СРМ, максимальные температурное сопротивление — 0,29 °C /Вт в случае Pentium 4 и 0,32 °C /Вт для Athlon XP.

Цена на данный момент не известна. Предположительно она вычисляется сложением стоимости трех обычных кулеров с последующим умножением на два. На два — потому что нельзя быть красивым таким...

### Диета для Walkman'a

Начална продежи нового упиратовного СЪплеера боту D-E11000. Гоборили этога стиничто блинопарабного девойса составляют всего 127/31/3/13/26, милимиетров. При этом разработчиски удстась сплощить и куда-то приладить мощный ожумиятор емисства 1350 м²мс. Ег ресурсо хвотает в среднем на 115 (і) часов непрерывного простушневния, о по полную подзаряжу необходима всего 4-5 часа (короций примар для бистрогимивсицка СО-МРЯ золлен?



Подерживоется воспроизведение Audio-Ф. записания и Ф. D-R/O-XP М ностепях, о также формот Ф-ТЕТ. Корпус плееро выполнен из особы украспрочных материалов. В спукае чего D-ЕЛ1000 можно использовать для сомообороны мин для запуска водинак бенечыков (формы корпуска эткоу стообствуя!) Вынуате, припогоющемся к плееру, можно найти описания въссольных протых приема стила кун-фу-плеером-по-реле, о также краткое руковадство по проявленой леже блиние.

### Апгрейд мечты

Совсем недовно в новсстях мы обсуждали вероятность появления переходника, позволяющего новым 0,13 ммм ЦПУ Тиовівіп роботать на сторых мотеринских платах с разъемом Sockel370/FCPA. И вот он оносирован оффициально. Как я в случае с Slot 1-FCPGA2 пережодникам, инициативу проявила компония Powerleap.



Новника РL0370/Т предназначена для апгрейда старых В15 пот (про поддержку чигсето 4400X инего не известно). На долный момент одолгер сертифицирован для материнок компаний Авих, РС Обіра, Асогру, Окіпійен ім ра Напомию, что чипсет В15 после выпуска Тисівіті некожденно косаапас пустовідером, так кок новий процессор требовап поддержки VВМ 8.5, которал миелост кляко в людуфикуций В15 8-98ер (Авих ТUSI2-C.). Теперь, похоже, статуская восстановлен, и раставеший было при-

эрох апгрейда вновь обрел плоть и хрозь. Второй интересной новостью от PowerLeop ввлеется выпуск одоптеро PL-P4/N, позволяющего колользовать исто с спорым верей с выпуск одоптеро PL-P4/N, позволяющего колользовать на стором верей и потерей с пот

### Aiwa хочет MP3

Компания Aiwa решила слопать кусочек MP3-плеерного пирога и вслед за недовно аконсировонной моделью ММ-VX200 с 32 Мб встроенной флэш-памятью преставила новую прогрессивную версию ММ-RX400.



Новинка оборудована 64 Мб встроенной флаш-поматью, FM тонером, USB интерфейсом и поддержкой форматоя SDMI (аришцевный от копирования формат), MP3 и WMA. Рекомендованноя цена состовванта 3400 и в продоже MM-EX400 поsentrica yes в опреле.

От себя добавлю, что ценовая политика компании **Aiw**a ни-

как не соответствует понятию "огрессивная" и что совсем не многие меломаны польстятся на столь дорогое устройство.

### Наклей AMD

Как выделить приверженца компонии Intel из безапикой массих компьютерицого в Очень просто — по логотину "Intel Inside" из системном блоке. Похолонием AMD долгое време били ялишены подобного способа самовырожения, так как процессоры их побымой марры не поставялись в фирменной ВОЖ-комплектация и, соответственно, не комплектация и, соответственно, не комплектация и, соответственно, не комплектация и мого, и оден из симаж веропных аколичается в том, что мифа о ненадежности "не-Интел" ШТУ прочно зъягись в шториме потребительсие масси. Один криво собранный комп, ненароком сверкимплий пейблом АМД, мог испортить многомесячную маркетинговую компанию.

Теперь, слава багу, ситуация в корне изменипось. Вероятно, какие-то внутрикорпоративные течения вынесли идею тотальнай "АМД-зации" на поверхность, и стикеры с логотипам компании теперь можно абсолютно бесплатно заказать на сайте www.amd.com (на момент написания новасти онлайнавая форма еще работала). Набор состоит из лейблов для ЦПУ Duron. Athlon и Athlon ХР (не более трех штук каждого наименования). Я лично себе уже заказал, чега и вам желаю.

### Скажите "чиниз"

Fuilfilm обновила свой модельный ряд иовой цифровой фотокамерой FinePix F601 Zoom. Это недорогое 3,1-мегапиксельное устройство, призванное заменить популярную модель 6800Z. "Клаткий" список характеристик выглядит следующим образом:

 1.7-пюймовая 3,1-мегапиксельная ССО матрица Fujifilm SuperCCD III;



 Зх аптический зум, 1,4x/2,2x/4,4x шифровай зум; оптический ви-

noucratemy • помять — флэшкарты стандарта SmartMedia емко-

стью до 128 Мб (16 Мб в комплек-1.5-дюймовый

жидкокристаллический TFT экран; ● NTSC/PAL ви-

 USB интерфейс для переноса файлов с/на компьютер;

размеры — 72х93х34 мм;

 вес — 220 грамм; примерная цена — \$599.

По приблизительным расчетам, навинка появится в ширакай продаже уже в апреле этого года.

### Почем GeForce 4 для иарода?

Стали известны примерные цены на супертупер-мега ожидаемый GeForce 4. Самая наворочениая hi-end карточка с GPU

GeForce 4 Ti 4600 (NV25, 350/325 MFu. 128 Мб) обойдется вам в 399 баксов; полуклон с 64 Мб памятью (NV25, 350/275)

МГи) продастся за 300-350 зеленых GeForce 4 MX 460 (NV17, 300/275 Mfu. 64 Мб) вам отдадут за 199 у.е.;

 чуть более медленный GeForce 4 MX 440 (NV17, 270/200 MFu, 64 M6) 3a \$149 ■ а самый дешевый GeForce 4 MX 420 (NV17, 250/166 МГц, 64 Мб) — "подарят" всего за 69-99 зеленых бумажных президентов.

На всякий случай оговорюсь, что информация эта пока не подтверждена представителями



компании NVIDIA и носит строго неофициальный характер. Возможно, после 6-го февраля (день, когда GeForce 4 будет официально представлен миру) ситуация коренным образом изменится, и GeForce 4 будут раздавать бесплатно всем желоющим...

### Linux-пингвин робко прячет тело жириое в карманиом PDA

He Windows СЕдиным жив мир карманных компьютеров. На прошедшей недавно выставке LinuxWorld Conference Expo 2002 сразу три велущих производителя РDA представили решения, оснаванные на операционной системе Linux Пеовой по спи-



Полее спелует

ску идет Сотрад запихавшая в свой iPag Pocket PC вистрибутив Red Hot Linux 8 neosyio очередь эта инициатива интересиа именно тем, что изначально іРаа превназначался ana MS Pocket PC u разводить на ием пингвинов никто не собирался

Hewlett-Packard, отпичившийся новой моделью PDA Java-машиной собственной разработки — Chai-LX. Название, кстати, сильио смахивает на провокацию, так как компания

Sun изначально ассоциировала Јама с кофе, а иикак не с чаем.

CKOUPAG TOURIE



Замыкает строй кампания Sharp, выпендрившаяся не только навым КПК Zaurus SL-5000CD. но и собственной версией Linux. Устройство существует в двух вариантах — для японского и американского рынков соответственно. В первом сердцем КПК служит процессор Hitachi SH, а во втором — неизменный Intel StrongArm. Внешне новый Zaurus очень напоминает популярную модель Sharp MI-E21.

Р.S. Меня тут спросили, что такае "девайс"... Паю справку: это русская транскрипция английского слова "device". Переводится как "устройства".

### Canon-aga tpex принтеров

Сапоп анонсировала три новых модели лазерных принтеров. Первая, LBP 1110SE, является прямым иаследником популярной модели LBP-1110 и продается по средней розничной цене \$300. Формат печати - А4, стандартиов разрешение - 600 dpi (вплоть до 2400 dpi), максимальная скорость — 8 страниц/минуту, список поддерживаемых ОС — Windows

95/98/Me/NT 4.0/2000/XP, а также Mac OS версии 8.1 и выше. Для соединения с компьютером используется USB или параллельный (LPT) интерфейс, габариты устройства 340x312x266 мм, вес его — 6,6 кг.

Вторая модель, L8P-1210, стоит иесколька дороже — целых \$460, но при этом печатает с большей скоростью (14 страниц/минуту) и содержит встроенную кэш-память объемом 2 Мб. Принтер оборудован параллельным и US8 интерфейсами и работает под ОСями Windows 95/98/Ме/NT 4.0/2000/ХР (и, разумеется, Мас OS 8.1). Стандартное разрешение — 600 dpi (максимум 2400 dpi). При размерах 388х359х254 мм модель L8Р-1210 весит целых 7.8 кг. Поставляется вместе с набором загружаемых TrueТуре шрифтов.

Третья и самая дорогая модель, LBP-1310. обладает функцией двусторонней печати и имеет стандартиое разрешение 1200 dpi (до 2400 dpi). Максимальная скорость печати — 18 страниц/минуту, встроенная память — 8 Мб (до 136 Mб), интегрированный 1008ase-TX Ethernet контроллер, слот LIO V2, US8 и LPT интерфейсы. Список поддерживаемых ОС полиостью идентичен двум предыдущим моделям. Розмеры принтера — 405.9х443,7х288.7 мм. вес - 12,2 кг.

### Храиите МРЗ в сберегательной кассе...

Забавный гибрид произвела на свет одиа маленькая, но гордая компания Orban. Это портативный МРЗ-плеер с возможностями полупрофессионального диктофона. Устройство построено на 24-разрядном сигнальном процессоре Motorola Symphony DSP с частотой 100 МГц. Для сжатия используется алгоритм ISO/MPEG1 Audio Layer III, также известный как Fraunhofer MPEG1-Layer3. Поддерживаемые битрейты -32, 64, 96, и 128 кб/с. Максимальная частота дискретизации — 48 кГц. Если от сухих терминов перейти к русскому языку, то получается, что устройства способно записывать звук с качеством аудио компакт-диска.

Кроме этого, в аноисе содержатся следующие тактико-технические характеристики: USB интерфейс для передачи и копирования файлов на/с устройства;

• в качестве смеиных иосителей используются ММС флэш-карты (Multimedia Memory Cord); • жидкокристаллический дисплей с разрешением 100х64 пикселей;

 питание от двух пальчиковых батареек AA, со средним временем работы 4 часа при записи и 8 часов при воспроизведении;

 стерео/моно запись с внешнего микрофона или линейиого входа; возможность наложения сигнала с микрофо-

на и лииейного входа; воспроизведение на наушники или внешний

усилитель

Кстати, называется этот замечательный девайс "Soundtainer", что в переводе с английского звучит примерно как "звуковой оловянный амальгамист" (от англ. "tain" оловянная амальгама). Возможно, разработчики имели в виду иечто инов, например, ассоциируя со словом "контейнер", одиако я лично придерживаюсь того мнения, что выпуск "сауидтейнера" следует считать акцией, приуроченной ко дию открытия Менделеевым одноименной таблицы. Вот такой вот бред...

е успели остыть эмации ат тести-DOBOHUS GPU NVIDIA GOFORCO 3 (CTOTES "Weste Geforce'on non прицелом" № 11(49) 2001), кок но

смену ему пришел новый чип Titonium Выпуск "Титанав" вполне мажно нозвоть поспешным. Наплевав но собственные планы ежегодного выпуска новых корт (до этога был шестимесячный цикл), nVidio срочна стартовала рекламную кампонию, ускарив производителей чувствительным пинком в виде монифеста о несоответствии "высокнм потребительским требовониям". Причина такого рашо проста - паллые конодцы из ATI со сваим Rodeon 8500 (см. обзор в прошлам номере) смещали nVidia все карты, норушив тем сомым многолетнюю гармонню рукаводство фирмы и ее окципнеров. Испутовшись мощнай рекламной кампонии АТІ (о праизводительности Radeon 8500 тогда ходили просто легенды!), совет директорав был вынужден принять соломоново решение о превентивном "рокетнам" ударе. Ток на свет появились "Титоны"...

### Мифы титанов

Для начала предлагаю разобраться, что. собственно, собой предстовляет линейка Titanium. Как известно, идея "впаривания" покупателям одного и того же продукта под разными именами и рекламными слоганами безраздельно принадлежит nVidia. Так было всегда, начиная со времен Riva TNT и TNT2 (помните TNT2 Ultra?) и заканчивоя прошлогодней осенью, когда на рынке вдруг возникли мифические чипы со звучной припиской "Titanium": GF 3 Ti 500, GF 3 Ті 200 и GF 2 Ті. Расставим все точки над е.

GeForce 3 Ti 500 — флагманскоя модель линейки. По паспорту — это обычный GeForce 3 (NV20, 0.15 мкм) со степпингом А5, работающий на повышенных частотах ядра и памяти — 240/250(500) МГц. Обещался быть главным экзекутором на предполагавшейся порке Radeon 8500. В результате независимых тестов был признан самой "рулящей" видеокартой на рынке.

GeForce 3 Ti 200 — не что иное, как "кастрированный" GeForce 3 (NV20, 0.15 мкм) с частотой ядра в 175 МГц и памяти 200 (400) МГц. Самый вероятный претендент на место GeForce 2 МХ 200. Злые, но логичные языки утверждают, что с помощью Ті 200 nVidia избавляется от брака при производстве GF3 и GF3 Ti 500. Истинный конкурент Radeon 8500.

GeForce 2 Ti — GeForce 2 Ultra с пониженными частотами памяти: 200 (400) МГц. Был призван на службу с целью заменить GeForce 2 Pro, а заодно и примерно наказать Radeon 7500

### Директ-шейдеры 8.1

еперь немного об отличиях GF 3 TI от "обычного" GeForce 3. Первое, о чем кричит nVidia на каждом углу, - это поддержка DirectX 8.1. На самом деле это всего лишь повод поставить галочку в таблице features, ибо единственное реальное изменение, позволяющее обозвать карту "поддерживающей DX 8.1", заключается во введении пиксельных шейдеров версий 1.2 и 1.3 (которые ноконец-то сертифицировала Micrasoft). Не идет ни в какое сравнение с тем, что проделала ATI в своем Radeon 8500, где присутствуют действительно качественно новые шейдеры (собственные 1.2, 1.3 и 1.4) с более высокой гибкостью в программировании и бОльшим количеством команд. К тому же мы сильно сомневаемся, чта новые версии шейлелов от nVidia и тем более от ATI будут использованы разработчиками в ближайшее время, ибо главное — совместимость, и поэтому многие, скорее всего, остановят свой выбор на шейдерах версии 1.1. Другими сповоми — геймеры получили "фичку про запас"

Токже в списке новых features значатся 3Dтекстуры. Полезноя штука, если, конечно, закрыть глаза на то, что единственноя игра, которая их поддерживоет. - это DroneZ. Розумеется, в будущем 3D-текстуры будут обязательно востребовоны, однако сейчас использовать их полноценно практически невозможно - из-за большого объема зонимаемой ими помяти и малого, в свою очередь, количества оной v современных видеокарт Лая справки: одна 256х256х256 текстура занимает 64Мб в несжатом виде, и поэтому пока разработчики используют 3D-текстуры исключительно для создония спецэффектов (объемный туман, огонь и т.д.).

### Тестовые стенды

- Тестирование проходило на следующей конфигурации
- Πραμεστορ AMD Athlon 1200 ΜΓμ Системноя плото Asus A7V (VIA КТ133)
- Оперативноя помять 384MB SDRAM PC133
- Жесткий диск Fuiitsu 40Mb ATA 100, 5400 об/мин
- Манитор Samsung SyncMaster 700IFT (17») Драйвера nVidia Detonator XP
- Win9v-May 23 11 Операционная система —
- Windows 98 SE, Direct X 8.1 К сожалению, второй, более со-

временный стенд не смог принять полноценного участия в тестировании из-за не вовремя (точнее выразиться, совсем не вовремя!) вышедшего из строя блока питания, который умудрился заодно запалить и системную плату. Тем не менее, мы все же включили уже имевшиеся результаты карты на базе Ті 500 в тестирование, чтобы показать зависимость произ

- водительности в играх от процессора. ■ Процессор AMD Athlon XP 1800+ (1533 MHz)
- Системная плата ЕроХ 8КНА+ (VIA КТ266А) ● Onepatushas nawstь — 512 MB DDR SDRAM PC2100
- Жесткий диск Maxtor 40Mb. ATA133.
- 7200 об/мин
- Операционная система Windows 98 SF Монитор Samsung SyncMaster 700IFT (17»).
- Драйвера nVidia Detonator XP Win9x-Me
- Операционная система Windows 98 SE. Direct X 8.1

### **Участники**

В роли подопытных кроликов сегодня, как и в прошлый раз, выступают шесть (что-то нас заклинило на этой цифре) видеокарт от различных производителей. Hi-end класс, как всегда. представляют образцовые карты от Asus: V8200T5 (Ti 500) и 8200T2 (Ti 200). Обе попали к нам в классическом Deluxe-варианте — с видеовходом, видеовыходом и очками виртуальной реальности. Еще три карты от постепенно набирающей DODADAOCTA Gainward - Gainward GeForce 3 Ti/450 /Ti 200 с видеовыходом), Gainward GeForce 2 TI/500 XP Golden Sample (GF2T) с видеовыходам и помятью 4 нс.), а также ветеран нашего прошлого тестирования Gainward GeForce 3 PowerPackIII (GF 3 с видеовходом и видеовыходом) На закуску мы решили впихнуть одного представителя касты отверженных - NONAME, а именно -Palit Daytona GeForce 3 Ti 200.

### Asus V8200T5 Deluxe и V8200T2 Deluxe

Продукция фирмы Asustek не нуждается в представлении и, честно говоря, писать оду неизменной кругости и качественности их прадуктов уже надоело. Но, похоже, придется...

V8200T2 Deluxe KOMPREKTVETCS DOMSTHO EtronTech с временем выборки 4 нс., что не соответствует референсной корте от nVidia, которая предполагает 5



нс. Такой шаг "Асуса" мог бы помочь при разгоие, однако без дополнительного охлаждения в этом случае обойтись не получится — радиатары на микросхемах памяти отсутствуют как вид. В отличие от V8200T5 Deluxe, которая оными радиаторами укомплектована, ио при этом несет на борту 3.8 нс. память (вместо 3.5 нс. положениых), что опять же мещает горячим оверклокером погонять свои карты на внештатных частотах без дополиительного охлаждения.

Комплектация карты традиционно ударная:

- стандартное руководство пользователя знакомый всем владельцам продуктов от
- "Acvca" ASUS DVD Player 2.0 MEDN Star Trek: New Worlds, Messiah,
- Sacrifice
- и чисто deluxe овские прибамбасы типа: InterVideo WinCoder (используется для заvegta puneol
- WinProducer (пля монтожа)
- Unlead VideoStudio 5.0 (захват/монтаж) виртуальные очки
- robeny composite-composite, s-video-s-video, переходник s-video-composite.

Качество TV-In/Out (чил от Philips серии 7100 — АЦП и ЦАП в одном флаконе) со времен предыдущих карт практически не выросло, так что если у вас есть GeFarce 256 или GeForce 2 в deluxe-комплектации, то вы без проблем можете представить себе их качество.



Комплектация карт также не вызывает особых эмоций

- молехонькое руководство.
  - универсальный диск с драйвера-
  - Gainward Utility Disk (бесполезые утипиты) WinDVD 2000 v3.0 (самый луч-
  - ший, по нашему мнению, софтверwww.DVD-plouerl
  - Unlead VideoStudio 5.0 (3aвот/мантаж видео).

Скромно, ничего не скажешь. Кстати, мы не рекомендуем ставить подиые утилиты (ExpertTool, например) от Gainward — они глючат и неприятны внешне (иконки там). GeForce 3 Ti/450 ничем не отли-

чается от обычного GF 3 Ti 200, кроме как напичием TV-Out, так что не покупайтесь на всякие Ті/450 — это фирменный выпендреж "Гейнварда". Хорошо разогнать эту карту у нас не получилось — сказывается пагубное влияние референса.

GeForce 3 PowerPackIII (постоянный участник наших тестирований) несет на борту микросхемы памяти EliteMT 3.8 нс., что полностью соответствует оригиналу от nVidia. Между радиаторами и чипами памяти в этой модели наличествуют специальные термопрокладки — без их удаления никакого разгона не выйдет, а удаляя их, вы тем самым лишаетесь всякой гарантии.

GeForce 2 TI/500 XP Golden Sample комплектуется 4 нс. памятью EtronTech, что служит харошим задатком для разгона. С помощью утилиты ExpertTool можио выбрать режим работы - нармальный 200 (400) или экстремальный 250 (500) МГц, и при этом Gainward гараитирует, что карта будет работать стабильно. Браво! А мы скажем даже больше: иам удалось разогнать данную видеокарту практически до номинала GF2 Ultra, однако без допалнительного охлаждения не обошлось.

Качество TV-In/Out мы проверяли на примере GeForce 3 PowerPackIII. Как и у "Асуса", чип от Philips серии 7100 - то есть АЦП и ЦАП в одном флаконе. Поначалу удивила оригинальная реализация VIVO на карте — в отличие



хорошее, но, как пользователь в прошлом Asus 6800 Deluxe (GeForce 256 DDR), могу сказать, что штука эта совершенно бесполезная. Круто, красиво (это при условии, что у вас мощный моиитор и вы сумеете хорошо их настроить), и фильмы можно в объеме посмотреть... Но ровио на один день! Погоняете вы старые игры (новые, например AquaNox, не палучится — слишкам уж FPS упадеті и отправите заветиые очечки иа полку пылиться. Проверено личным опытом. Качество 2D, как всегда, прекрасное —

в этом Asus не откажешы С 3D ситуация, естественио, аналогичная

### Gainward GeForce 3 Ti/450. GeForce 3 PowerPack!!! и GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample

Компания Gainward уже успела зарекомендовать себя на отечественном рынке и постепенио иаращивает популярность, приближаясь по уровню оной к небезызвестному Leadtek'y. По виешнему виду упаковки вся продукция Gainward не вызывает ровно иикаких эмоций. Приятно, но не более. Зато сами карты сразу бросаются в глаза — прежде всего, благодаря огрессивному красному цвету текстолита. Забавио.



от "Асуса", есть всего лишь одно гнездо, в которое вставляется переходник со всеми возможными входами и выходами. Подобная пеализация нам показалось более удобной, чем на платах от Asus - не нужно все влемя тыкаться из одного разъема в другой. Но, к сожалению, это не компенсирует отвратительного качества самого выхода. Во-первых, карта не держит вывод больше 800х600, во-вторых, видеовыход натурально глючит (нормально использовать его просто не представляется возможнымі. В-третьих. отсутствует какое-либо фирменное программное обеспечение

После большой бочки дегтя, вылитой на VIVO от Gainward, добавим немного меда. Качество 2D у всех протестированных карт от Gainward просто замечательное! Нам оно показалось даже лучше, чем у эталонного Asustek! Честно говоря, не ожидали. В плюс Gainward идет еще наличие DVI-выхода — владельцам LCD посвящается. К 3D претензий также никаких: Max Payne, Operation Flashpoint, AquaNax — все смотрелись как надо.

### Palit Daytong GeForce 3 Ti 200

Еще один производитель, представлять которого не нужно. Про "Палит" знают все, несмотря на то, что практически во всех московских прайсах он по-прежнему фигурирует как NON-АМЕ. Данная карта, скажем вам по секрету, стала настоящим хитом продаж в последние месяцы. Подкупает, прежде всего, цена — отдельные счастливчики смогли найти ее по \$150 (на конец января)! Это рекорд

Упаковка и комплектация у "Дайтоны", как всегда, без изысков - неприятная на ощупь картонная коробка (кстати, ничем не отличающаяся от обычного дайтоновского GF3I), внутри только карта и диск с драйверами. В общем, почти ОЕМ. Сама корта выглядит достаточно убого — зеленого цвета текстолит на пару с блевотно-зеленого цвета кулером и радиаторами. В общем, эстетом тут не место — чисто попская карта

В том, что касается памяти, карта полностью соответствует референсу от nVidia - 5 нс. марки EtronTech. При этом Palit Daytona GeForce 3 Ті 200 умудряется неплохо разгоняться даже при отсутствин дополнительного охлаждения! Хотя оно, в принципе, никогда не поменцает

А теперь о грустном. Дайтоновские карты уже бывали в нашей лаборатории, и мы не раз сталкивались с их естественным браком. Соотношение примерно 50/50 - то прекрасная во всех отношениях карта, то убожество полнейшее. На этот раз выпал последний вариант. Экземпляр, попавший к нам, просто непригоден к употреблению — в 2D на экране постоянно торчат несколько черных полос, в 3D то и дело нсчезает половина изображения и некорректно отображается остальная его часть. Видеовыход аналогично. Но это у нас! Купленная на днях для нужд редакции карточка оказалась более чем приемлемым экземпляром — как по произволительности, так и по качеству. Так что стоит попробовать — брак можно и поменять. Добавим еще, что существуют версии с DVI-выхолом и без оного. Говорят, что с DVI гонится хуже.

### Тестирование

тестирования MN отобрали: 3DMark2001 (как представитель синтетических тестов), Serious Sam: The First Encounter Iran onного из самых требовательных представителей

Athlon 1200/Athlon XP 1800+				-	
	3DMark2001	Serious Sam	Return to Castle Walfenstein	DroneZ	AquaNox
Asus V8200T5 Deluxe					
Asus V8200T2 Deluxe		48.2			
Gainward GeForce 3 Ti/450		45	63		
Gainward GeForce 3 PowerPackIII		54	612		43
Gainward GeForce 2 Ti/ 500 XP Golden Sample		49	65,4		19
Palit Daytona GeForce 3 Ti 200	5279	46	63		41

"старых" игр), Return to Castle Wolfenstein (как образчик новой версии движка Quake3, опитинал которого нам до смерти надоел), DroneZ (как первый игровой benchmark с шейдерами) и AquaNox (как первую игру, использующую все возможности GeFarce 3).

Тест 3DMark2001 проходил при полных настройках в Batch-режиме.

Serious Sam показывал все свои способности по загрузке видеакарт в версии 1.05 на DemoMP2. входящей в стандартную поставку игры

Walfenstein замеренся на DOMEO checkpoint.dm\_57, которая входит в комплект Wolf Demo Player 1.03 программы (www.demoshowcreator.com) при выкрученных по преледа настройком

FPS в DroneZ замерялись путем использования встроенного в них benchmark'а с выкручиванием всех настроек на максимум,

Поскольку AquaMark (тест на движке AquaNox) официально еще не вышел, в качестве теста мы решили использовать саму игои в апогей ее графического буйство. Апогеем сим, по нашему мнению, является взрыв большого корабля в начальном ролике последней миссии. В этот момент в кодре присутствуют и многополигонольный объект, и огромное количество эффектов, что очень сильно загружает випеокарти

На этот раз мы отказолись от 16-битного цвето, как архаизмо прашлого тысячелетия. Сейчас уже не те времена, не те скорости - никто уже не играет в 16-битном цвете на ТАКИХ видеокартах. По той же причине мы ограничились разрешением 1024х768. Компрессия текстур была включена, будь то S3TC или еще что-нибудь. Анизотропия во время тестов была включено там. где это возможно. Анти-опилсинг выключен Подробный отчет

тестировании в 3DMark2001 и все конфиги/демки, использовавшиеся в тестах, вы можете найти на нашем лиске

### Итоги

Странные метаморфозы произошли с RtCW при тестировании Asus V8200T2 Deluxe (обратите внимание - результат даже выше, чем у GeForce 3 Ті ATLANTIC 500). Мы переставляли карты несколько раз - результат был один и тот же. Подумали

было, не поехала ли у нас от многочасового тестинга крыша, но это был именно Ті 200. что и подтвердили основные результаты. На старых играх крайне удачно показал себя Gainward GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample, но на новых он буквально захлебнулся, что отчетливо показывает AquaNox.

Великолепные результаты для NONAME-продукции показал Palit Daytona GeForce 3 Ti 200 это заметно в AquaNox, где он умудрился опередить коронованный Asus!

### Выводы

Осталось сделать выводы из полученных результатов и наконец-то ответить на извечный вопрос "что брать"? Первое, и это очевилно. -GF2 изжил себя, а потому приписка "Ti" тут ему особо не поможет. Учитывая, что цена на него в среднем на \$40 ниже, чем v Ті 200, а если брать в расчет еще и "Дайтону", то, может, даже на все \$50, он — однозначный аут. Что касается GF3, то тут нужно смотреть на результаты современных игр и 3DMark2001. На послепнем очень хорошо прослеживается разница в производительности между картами Ті 200/GF3/Ti 500, однако фактически 3DMark далек от реальных игр, как Владивосток от Москвы. В реальных же испытаниях Ті 500 совершенно не оправдал своей экстремальной цены. Выкладывать на \$200 больше из-за 8 fps в AguaNox в лично не согласен.

Единственное, над чем стоит призадуматься, — брать Ті 200 или обычный GF3. В принципе. разницо опять слишком велика по цене и слишком мала на деле. Как итог, нош выбор — Ті 200.

Что же касается конкретного производителя, то тут все перед вами. Если вам нужна корта с VIVO, то наш совет - Asustek, хоть на \$20-40 дороже, но зото стопроцентно стабилен. Можно попытать счастья у Gainward, но есть силь ная вероятность того, что вы купите себе самый настоящий геморрой за немаленькие, в общемто, деньги.

Для тех, кому просто нужна недорогая карточко для игр, имеется выбор: либо попытать счастья у Palit Daytona (о возможных результатах мы вас предупредили), либо прикупить Gainward Ha Ti 200 (Sea VIVO)

Тем, кто придерживоется распространенного убеждения, что "процессор сейчас не главное", советую обратить свое внимание на Asus V8200T5, протестированный в паре с Athlon XP 1800+.

Благодарим компанню "Атпонтик Компьютерс\*

(www.atlantic.com) за предостовленные видеоплаты Gainward и Palit.

Земной поклон "Техмаркет Компьютерс" (www.techmarket.ru) за предоставленную продукцию компании Asus.





# **Creative Sound Blaster 4.1 Dig**

Предстовим себе следующую бытовую ситуоцию: вы - облодатель навенького, буквально пору чосов нозад куппеннаго компьютера. Таржественная музыко нгроет в вашей счастливой голаве, и о копелло вторят ей голоса домошних, кагдо, отягощенный дрогоценной покупкай, вы таржественно вваливаетесь по месту прописки. Баробонная пробь сопровождает первое ножатне кнопкн Power, н громоглосные аккорды лухового оркестро финолизируют зопуск любимой кампьютерной игры. И тут... Послышалось, нлн в общую гормонню действительно влился кокой-то лиссононс? Но нет. Вот кто-то опять "пустып петухо"... И в этот мамент (поро бы уже) до вос медленно, но верно доходит. А чта это, собственно, зо хрипы доносятся из колонак? Конечно, манстры по сути своей хрипят, но этот конкретный звук бальше смохнаает на первые призноки хроническога метеоризма. Аго... Про звуковую корту в пылу восгорго никто и не вспоминл...

Встроенный на материнскую лалату АС'97 кодек тянет на оллортунистское "неллохо", ио при лереходе к кочественной оценке изболованный слух тут же выявляет непотребные ломехи, какофонию и всеобщий разброд звуковых каналов. Конечно, в качестве альтернотивы всегда остается Creative Audigy Platinum 5.1, но когорый денег точно не хватит, но мечтать, слава богу, не запрещено. Что делать? Смириться и заткнуть уши ватой или все-токи предварительио свернуть их бантиком, а лотом замотать изолентой и все равио заткнуть вотой? Или все же смирить порыв и дочитать (в моем случае дописать) эту статью до коица? Потому что компаиия Creative как раз имеет предложить иечто,



способиов удовлетворить ваши (то есть наши) меломанские лотуги по достаточио скромиой цеме Реуь о новой звуковой карте Sound Blaster 4.1 Digital

### Хэй, диджей! Долби Сурраунд!

Что озидилют цифры 4.1 в названии ллаты? A означают они то, что Sound Blaster 4.1 поддерживает такую модиую фишку, кок Dolby Digital 4.1. Это, коиечио, ие "хайэндовый" 5.1, о котором мы писали в прошлом иомере (обзор SB Audiay), ио для игр, в лринциле, самое оно. Если DD 5.1 включоет в себя 2 фронтальных канала, 2 залиих, 1 центральный + сабвуфер, то у 4.1 нет центрольного конала, который в принциле не нужеи для игр, так как используется в основиом для лередачи человеческого голоса — например, лри просмотре DVD-видео. Ностоящему же геймеру в лервую очередь нодо, чтобы басы были помощнее и чтобы монстры, единожды издав боевой клич в левом коридоре, не лоявлялись в эсгадочном молчании из правого. То есть, если вам иужен хороший звук ло низкой цене, то разумнее взять систему на бозе 4.1, оставив 5.1 иа поживу любителям домашиих кинотеатров.

трим, чта же это за чудо. Коробка одиа штука, картоиная с логотилами ЕАХ и Creative. Имеется надлись: "The best all-round Solution for Games and Digital Audio", B nepesoде на общеулотребимый русский сие значит, что карточка предназначена для игр и цифрового звука (то есть для геймеров). Плата иежно-зеленого цвета, ло виешнему виду чем-то лохожа на SB 512 PCI. Имеется пять разъемов: Line-in, Mic, front aut и rear out (который, если верить руководству, является также и SPDIF выходом) и стандартный game/midi лорт. Помимо самой ллоты, в коробке иоходятся два комлакта один с драйверами, а другой с играми Midnight GT и Rage Rally

Встровиный в SB 4.1 чил СТ5В80 (для справки: в Livel используется EMU10K1) поддерживает все стандартные функции вроде Wave Table, использующего олеративиую ломять для сиитеза звуков (важный факт для всех лишущих музыку иа комльютере). Драйвера имеются проктически для всех распространенных сейчас олерациоиных систем. Для иас наиболее вожной является поддержка всей личейки Windows — то есть Windows 95/9B/Me/NT/2000/XP



### Технические хороктеристики звуковой карты:

12B General midi и GS ииструментов поддержко DirectSound и DirectSound3D

ansaercs Incredible Surround, 3D Surround

или Spatial)

частоты от 5КНг до 48КНг

Sound Blaster и MPU-401

Системиые требавания - pouec op Pentium 133 mm Win95/98 u Pentium 166-200 для Win Me/2000

Мы использовали следующий тестовый сте Процессор — Athlon 1000 MHz

Материнская плата — Chaintech 7K ID Память — 256 DDR SDRAM

Видео — Asus V7700 GeForce2 Pro Жесткий диск — 40 Gb IBM IC351040AVFR07

Акустика — совершенно замечательные колонки Creative Cambridge SoundWorks EP\$1400

Для тестирования использовались игры Мах Payne, Red Faction, Return to Castle Wolfenstein. Need for Speed: Porshe Unleashed, Independence War 2, Quake 3 и American McGee's Alice, а также набор MP3-композиций разных жанровых направлений,

Установка прошла очень быстро, быстрей, чем у Livel, и это понятно, так как с той же Live Player 5.1 устанавливается масса софта, ну совершенно не нужного обычному пользовотелю. В финале нам традиционно предложили перезагрузиться. Звук при последующем старте Windows продемонстрировал, что инсталляция закончилась успешно. Никак шумов и незаказанных спецэффектов замечено не было.

(От редокторо: долее росскоз будет вестись от первого лицо овторо, ток кок колорит и эмоции процессо тестировония являются лучшей хороктеристикой любого устройство).

Для начала запускаю альбом Oomoh! -"Plastic" и, разумеется, делаю звук погромче, дабы оценить босы и сопутствующие им частоты Звух на редкость хорош, что не может не наводить на мысль о намеренной провокации. Теперь выключою все посторонние источники децибел и выкручиваю громкость на полную катушку. Aral Ни малейших признакав шума, свойственного дешевым аудиакартам. Ошущения неописуемые, хотя и на бумаге непередаваемые. Как говорится, это надо слышаты Башню срывает и уносит в долекие доли.

Далее идут игрушки. Для затравки запускаем Max Payne. Включоем... Башня находится все там же, где и была, то есть недалека, но и не на положеннам месте. Ощущение, будто враги находятся в комнате и сейчас в дверь постучатся соседи с нарядом милиции, чтобы спасти меня от банды грабителей. Когда я запустил 3DMark 2001 и, выйдя из комнаты, услышал звук падающих на пол гильз. я на полном серьезе подумал, что это у меня из кармана подают ключи вперемешку с мелочью...

ЕАХ с его реверберацией чувствуется очень хорошо. Ощущения мажно описать примерно так: "Иду... Чего-то слышу, Очевидно, шаги. Справа за стеной. Бегу туда... Очередь из автомата. Труп...". И так, извините за тавтолагию,



все время. Возникают крамольные мысли о том, необходимы ли вообще пять колонок в играх и нужно ли тратить на это деньги. На мой скромный и непредвзятый взгляд - для игр четырех колонок в паре с сабвуфером и SB 4.1 хватает на

### Акустика

И кстати, о колонках. Акустика, кок было уже сказано, родная от Creative. Осабенно понравилась упаковка: открыв коробку и начав распаковывать это чудо, пришлось разворачивать аколо 15 маленьких пакетиков и порядка 20 (I) окруток на проводох. Видимо, это защита от пылевых бурь, а токже других природных катаклизмов вроде Гольфстрима и извержения вулкана Везувий. Сотеллиты выглядят неплохо - черноя пластмасса, и к каждому прилагается маленькая подставка. Сабвуфер весь из себя черный, квадратный и деревянный, диномик закрыт черной сеткай. На задней панели есть регулятор мошности басав. К нему прилагается маленькая дисташка с регулятором звука, которая подключается к сабвуферу специальным проводом. Впоследствии ее можно прилепить куда-нибудь на монитор или системник (даже липучка для этого есть).

Плавно переходим к музыкальной части тестиравания. Для начала пускаю классику. Звучание нормальное, но не датягивающее до характеристики "хорошее". Клас-

сика вообще звучит "хорошо" и "отлично" только на hi-end системах, так что скромняге SB 4.1 в поре с FPS 1600 тут ловить нечего. Дальше идет хардкор, с его басами и скоростью. Ага, вот тут

наша зву-

воя система проявляет себя в полной красе. "Там-там-там-Трям-Трям-Бумс"... Вжимаешься в спинку кресла и замечаещь, что подпрыгиваешь вместе со стеклами, которые почему-то звенят и дребезжот. Теперь неплохо бы постовить что-нибуль металлическое. Nightwish — и чуть не падаю со стула, так как громкость в тот момент была выставлена на максимум, и ветер из сабвуфера фактически унес меня на расстояние полметра. Тут я, конечно, преувеличиваю -- на самом деле при большой громкости из вуфера просто выдувается сильный поток воздухо (который, кстати, добовляет в процесс прослушивания достаточно забавные, "интерактивные" ощущения).

Как общий итог тестирования, отдельно хочется отметить басы. Независимо от стиля, они очень сочные и не гулкие, что свойственно более дорогим аудиасистемам.

### Итоги

Creative не зря советует использовать SB 4.1 в паре с акустикой собственного произванства Дуэт, состоящий из SB 4.1 и качественной четырехколоночной системы, — это то самое "оно" необходимое среднестатистическому геймеру для полной мультимедийной нирваны. Факт очень кочественный звук в игрох и при прослушивании музыки. На всякий случай еще раз оговорюсь, что если вы хотите свелоть из своей мошинки домашний кинотеатр и предъявляете обсолютные требования к звучанию классических музыкальных композиций - то лучше отдать предпочтения Dolby Digital 5.1, звукеру Audigy и системе из пяти колонок

За предоставленную звуковую плату и акустику FPS 1600 родакция благодарит Восточно-европейское представительство Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com).





у.е./мес.

## Выделенные Интернет-каналы

Надежно качественно доступно!

Простое решение сложной проблемы!

Цены от \$43 в месяц!

Предлагаем Вам свои услуги в области доступа в Интернет — подключение по выделенным цифровым каналам связи. У нас удобные, гибкие тарифы

Откройте новые и более широкие возможности использования сети Интернет

расширению количества голосовых телефонных линий в Вашем офисе.

(095) 232-96-44 Тел. (095) 743-36-97

## Бюро Телеколмуникационных Услуг РУССКИЙ ЭКСПРЕСС

### СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

В рамках поддержки проекта «Пиво. Совершенно не секретно» подключившемуся клиенту, предъявившему при подключении пивную этикетку с символикой Русского Экспресса, предоставляется 10 дополнительных тигабайт !!! смешанного трафика на первый месяц подключения.



# PASTOR

Nº1

С этого номеро в ромкох "Железного цехо" мы открывоем новый роздел, посвященный проблемом розгоно хомпьютерного железо. Актуольность его, в думою, очевндно, ноб "ковать мегогерцы из воздухо" котят все, но кок это депроется но простиек, энохотяты все, но кок это депроется но простиек, энохотяты все, но мож

Почто Железиков, высил тишь единицы. Почто Железиков двиноктринуют, кок жождет игропоший игрода "бесплатмой производительности к кок при этом бонтом кой производительности к кок при этом бонтом кон куско сботрепото краминь. Если роньше кокдий второй мог считать себя сверилокером, перетизую адиу перевычку и ком котернике, то теперь, исотушевшись историй про "черный, чарный Duron", гинум но розмосброзие ностроек в BIOS и сцение выбор куперов в могазине, гвімер почевога причодит квыводу, что все долеем не ток просто... И что уж пучше уж 650 Міц в кулоке, чам ТП на неба.

Мы, со своей стороны, думоем несстанхо имоче, одного своего мнения новезамоть не хотим. Конечное решение "пото иль не пото." даль жен преинимоть сом читотель. А пошо задомо помоче ему в этом. Не падготомуть или, нооборот, ствротить, о именно помочь. В этом ми выдим цель ковой урбирии. "Розги" и именно поэтому под ев заголовском будет роз и новсегдо прибито следующей фозого.

ВНИМАНИЕІ Редокция и овторы статей не несут никокой ответственности за роботоспособность и сокранность комплектующих при работе в нештатних режимах. Все действия, описанные в стате», вявлюста не более чем изложением исшего собственного опыто, и повтортики вы можете только на саоб страх и риск.

### История

История разгона процессоров корнями своими восходит к далеким временам ЦПУ Intel 286. Вполне возможна, что точка отсчета взята иеверно, и что разгонять процессоры стали намного раньше, скажем, на "Спектрумах" или "букашках" (забытый ныне БК 0010/11М). Лумается мне, тогда разгоном занимались лишь энтузиасты, не чуравшиеся пинцета и паяльника и назубок помнившие принципиальную схему своего ПК. Собственно, владельцам 286-ых компьютеров тоже изредка приходилось прибегать к паяльнику, но значительно реже, так как именно на этой платформе появились первые аппаратные и программные средства, позволявшие разгонять ЦПУ без экстраординарных способностей к электронике

Технологии, которые позволяли разгонять процессор, совсем не прибегам в гаваниии, поввились нессолько позхе — в орхитектуре Intel
386. Одиско лишь в 97-98 гархх оверключии действительной пошел в нороді. Опавине времено, когда непутание озернь весело и непринужденно разгоняли Пентумы МУХ и АМО Кона 05-50 МГц, обходясь одной лишь термоправодящей постой и молот болькой везения.

Всенародиую любовь завоевал в свое время процессор Celeron, ознаменовавший золотой век оверхложится. Первые прототили этого ЦПУ (Равниев, Мендоблой) на протиже волютили в жизны жегую колявыми жеггеррих. Любой не страдовций журоническим невеземием еймерам должное без особих усилий. Сотилий в должное в должное в должное в должное должное се декси должное в должное должное се декси должное в должное се декси должное в должное се декси се де

К сожалению, после успеха Celeron 266 и Celeron 300A интерес к разгону слегал упол По гройней мере, у нас в Россий, Последующем модели процессорое разоннать было значительно сложее. Они быстро перегреались, обладали меньшей устойчивостью и требовали специальных материнисих пал Пенкоторие спешифические порометры BIOS). В то время супить кочественный купер было сорежной проблемой. Индустрия еще не воспринимала оверхлачеров всереза, н-нестонадрины устройство дия эффективного разгона выпускались очень малыма портяжия да большие деньим.

На сегоднящинй день ситуощия несхолько изменичась, и перспектем для оверключеров стурываются сомме радуменье. Судите соми: ботышая часть совраменнах процессоров легко поддоется разгону (кроме раше что VA СВ), позволяе безболезаненно увеличить производитель насть до 20%-20%. На рыкке повытось много специализираюных уклеров, и соторые при наличить небольшай запеной денежи способны устрати вышем упроцессору от вы шалише и кондиционером. Наряду с этим, игры стонователя ми, геймером приходится менять свои ЦПУ чуть ми, геймером приходится менять свои ЦПУ чуть ми не исходый мессии.

ли из кождый месяц. Из всего кождыю сделоть тря достоточно поличных выводо. Первый — "ну из коем но", Золючночета выводо. Первый — "ну из коем но", Золючночета вы всесимном опускомые рук и постоянном сомоубеждении, что — "з втака темпет — по него учение него "в того него по по по него по него по него него него него него по него него него него него него него по него него него него него него него режим сестоя в вечном поске потервным сроизводятельным неготеры. Мы, кок вы, неверное, соми познамоте выбороем тремий.

### Разгоним, догоним и перегоним...

Новички железячного дела наверняка заинтересуются: "Как же это можно пноть процессоряй Как производитель допускает этакое хулиганство? Почему один Duron 650 разгоняется до 900 МГц, а другой, точно такой же, нет?" Охотию объясню.

Дело в том, что, когда процессор покидает конвейер, его рабочая частота еще не известна. Она определяется позданее и заяксят от множества факторов (от качества сборки, возможных огрехов и долусков, заяктрических свойств сомого крикталоп). Доподлинно известной стабото стабото учеството.

но, что во всем мире не найти двух обсолютно одинаковых микросхем. Доже произведенные на одной линии, но с розницей в секунду, процессоры будут чем-то отличаться друг от друга.

В партии с одного конвейела выбилается для тестирования несколько одинаковых процессоров (сколько именно, доподлинно не известно, производители упорно скрывают эту информацию). Тестирование проводится в экстремальных по напряжению и температуре условиях, н именно по его результатам определяется оптимальная тактовая частота процессора (то есть частота, при которой процессор долгое время работает стабильно). Именно этой частотой в итоге маркируется вся партия. То есть процессор Duron 600 (как вариант) фактически отличается от Duron 700 только маркировкой Вполне естественно, что частота процессора выбирается с запасом надежности в 10%-15%. Именно это обстоятельство и делдет разгон процессопов возможным

Но всти комструктивно процессоры развым частот, но одной линейки не отличаются, как же тогда они опреценняют, на какой частоте работать? Дело в том, что это вовсе не прерогатива процессорь. Токующий синтел (п которого на примессор асториция) на процессорь специальный мижуросбории на материнсское оспециальный мижуросбории на материнсской плате, котороя называется задвощим генератором. Так как сеременные материнское платы рассчитами на работу с процессороми развиж частот, то дактем быть предусмотрен какой-то меженизм, с помощью которота можно подстротия частоту задвощено генератора под канкретный процессор. И такой межинам, какой меж

долживар докуметил, от также от также

Казие при этом могут быть последствий? Ну, во-первых, побой специалист-радиолатегронших сразу вом скажет, что работать процессор, возможно, будет, только вст кок долго — неизвестно.... При повышении частоты срок службы процессоро однозночно сократитсь. Сработает эффект (деградшим креминевой структуры".

По статистике, срок слухбы современных процессоров составляет примерно 7-9 лет. При увеличении тактовой частоты на 50% срок слухбы сокращается в среднем на 50%-60% и составляет 2,5-7 сород. Согластичесь— немали, от современных темпах развития технологии ваши дегради-рововший гроцессор устареет гораз-

до раньше, чем возникиет хоть кокая-то вероятность его выхода из строя. Так что, если вы не собыровтесь делать из своего компьютера тотем для потомков, то думою, эта проблема вам ие страшна.

Другоя страцилка бывалых железячников состоит в том, что при попытке превысить разумно допустимый предел разгоиа процессор просто сгорит. Как говорится, "се ля ви". Надо было быть скромнее.

Неумолника статистика показывает, что в сървием при разотне възовает за строи около 0,1% процессоров. То есть при произволиими разотне сторен только одни процессор из тъсячи! Мигото это или мало. — не экию. Всегра есть вероятнисть, что ваш процессор сех раз и окажется тем самым. — "тъсгачным". Единстаенный способ уменьшить риск. — это усають несхолько основополагоющих прамил деятеляющих рас-

выл оверхлосииго.

Во-парвых, часто увеличения частоты прошессоро повышается его тепповыделение. То есть — иужем мощный купер и кочественный большой развиотор. Кроме того, чтобы обеспечить, процессору колихное охлождение, развитор должен тесно примыкта к верхней части корпусс процессоро (титоби телпогравачо было массимальной). Для этого применног специальную термолосту. Кулять ве можно в любом размоляектронном или компьютерном могазине. Стоит она колейки, и при этом позволяет в полтор-дво разо улучшить силождение процессорь. Намосите посту точким, сповым го прои, присобочиваете сверку размотор, и в угля — дето сделики, процессор готов к разгому.

Правильное охлаждение не горантирует стабильной роботы процессора. В некоторых случаях требуется дополнительная настройка параметров ЦПУ в BIOS материиской плоты.

Проблеми кроекта в том, что при увеличении чистоты увеличения от потреблением от напражения, и уровень поличестот сигнала стоиовится ние, и уровень поличестот сигнала стоиовится нараститотным. Эта проблемы решегате лутем повышения напражения питания процессора не о 1,0-2.8 Деять это следет очень ожуратию, так кох зовышенное напряжение горазо опоснее двя процессора, чем нестанарятием частото. Достогочно одной деятой вольто, чтобы слежь вдра оцентральной ижеросхемы.

### Нас не догонят!

Думаю, что не открою Америку, если скажу, то разгонять можна ие только процессоры. Оверклокингу подвергаются практически все части компьютера — от оперативной памяти, видеокарты и винчестера до таких, казалось бы, неразгоияемых компонентов, как звуковая карта, монитор и даже мышь. Главное — это правильный полход к вопросу. Если в одном случае хватает простого изменения настроек BIOS, та в другом понадобятся умелые руки и паяльник. Практика показывает, что суммариую производительность компьютера за счет одновременного розгоиа всех разгоняемых частей можно увеличить на 100%-150%III И это не вкладывая проктически ии колейки! А если еще немного потратиться на хорошее охлаждение, та результат может оказаться еще лучше.

Не стоит забывать а том, что в вашем компьютерь не адми, кок думоют многине, а такс многом за 4 процессора. Собственные процессора есть на большинстве совтроменные изросморт (линейко обеботсе), на многих профессоинольных звукавых кортох (Стеайме Audigy, Uvel), в модемох (торо-проминые жодемы не в селу) и многот дле истро-проминые жодемы не в селу) и многот дле истро-

Все эти дополнительные процессоры тоже можно разогнать. Причем их потеициал разгона гороздо выше, чем у СРU. Осуществлять их

Это стотья ни в коем случое не может претекдовоть на полнощенное руководство к действию. Ее цель — сообщить новичком железячного дело о током зомечотельном ввлении, кок разгон, и о том, стоит ли яго проведоть стетуторы мли совым соусом.

Как вы уже поняли из предисловия, статья знаменует собой открытие в "Игромании" новой рубрики, целиком и полностью посвященной разгону комльютеров. Именно компьютеров, о не только процессоров. В ближойших номерах "Мании" мы опубликуем коикретные пошаговые руководства по разгоиу процессоров розных типов и разных фирм, дадим советы по тестированию разорнанных систем, оптимизации BIOS, разгону видеокорт, винчестеров, портов, оперативной памяти, звуковых карт и многого другого. Вполне возможно, что мне удостся заставить Горячева работать на два лагеря — и в рубрике появится "Розгоряченная линия", занимаюшаяся исключительно вопросами разгона. Вопросы присылайте на razgon-faq@igromania.ru

разгон можио через BIOS либо с помощью специальных утилит.

Думако, что хорошим финалом стотов и передому придукательного учетов бы сверующий, приукательнай личен минок, подукт: "Помитет, тевериши,— инше деле проведе лявой пятих правим уком нерошених разработчиков! Мы соми хозяева свеето тель, поврему коминьотера. До здравствует разгон, товорищий (С)

"3a creknom" ---

# Intel Pocket PC Camera

Дядя Федор fedor@igromania.ru

Intel Pecket PC Comero - это портотивноя цифровоя видеокомеро с возможностью покодровой съемки. Устройство токого клоссо принято нозывоть "веб-комероми", что в принципе достоточно точно хороктеризует основную сферу их применения. С помощью Роскет РС Сотего пользовотель может оргонизовоть видеочат (кок ворнонт, видеоконференцию), зописоть собственный видеоклип, сиять стотическую фотогрофию или оргонизовоть живое вещание видеопотоко в Интернет. В принципе, список возможностей но этом не зокончивоется н в зовисимости от прогроммного обеспечения может быть зночнтельно росширен (нопример, состовление онлойнового фото- или видеоольбомо). Но донный момент РС Сотего можно свободно приобрести в Москве и регионох по средней цене 130 доллоров.

### Первое впечатление

Привлекательная коробочка, раскрашенная корпоротивными цветами компании Intel, с прозрачиой пластиковой вставочкой, за которой яс-



ио угадывается нечто компактное и счилатичное, покоже на объяжні фотоаппарат-мыльницу. Так выглядит Retall-вариант Pocket PC Camero Внутри, после невалитого процессо роспокових, была обиоружена сасма комера, небольшой инопасный чекальчик для иее, четыре боторейки, два компакт-диско, USB-кобель и красочкое руковарство ин искольких захика, (кроме русского, разумеется). Дизайн самого устройства иам, в прииципе, поиравился. Немного покоробила иекоторая виешняя простота и "игрушечиость" корпуса. Но так как продукт сам по себе развлекательный и предназначеи для ши рокого возрастиого спектра, мы постарались ие обращать на этот факт внимания. Зато обратили виимание на батарейки и иа то, что камера легко сиимается с подставки. Как выясиилось практически сразу, — Pocket PC Camera не является в строгом смысле веб-камерой. Если подходить формально, та это простенький цифровой фотоаппарат с возможностью видеосъемки. При этом все снятые материалы сохраняются во встроеиной памяти устройства. Объем 8 Мб позволяет хранить до 100 фотографий в разре шении 640х480 или около двенадцати видеоклипов длительностью до 10 секунд.

### **Установка**

Для подключения к компьютеру Intel Pocket РС Сатмего использует интерфейс USB, что лично для меня с недавник пор стапо снепонимом "простоты и удобство". Процесс инсталляция зоная ровио пать минут и состоял из установки ПО, перезаструзи и подключения кобеля к компьютеМАНИЯ ЭКЗОТИКА

ру. Тут, правда, надо отметить один неприятиый момент. Программное обеспечение, входящее в комплекте поставки. к сожа-

в комплекте пиставии, к сожапению, ие поддерживоет Windows 2000/XP. Это, конечио, не очень страшио, одноко для пользоватепей, уже перешедших но новые операционки от Wiнкрософт", может стать серьезной плоблемый

### Личное

Роскет РС Сатега — это компромисс. Это оптимальное и очень сбапа исированиое соглашение между функциональностью и аппаратными возможностями.

Компания Intel
очень верно поияла и оценила чаяния
папьзователей, вклю-

чив в компект поставки массу разнообразнейшего и полезнейшего софта, Все, что нужно для ночала полнацениюй работы, уже есть в компекте. И даже более того, вам понадобится неколько дней, чтобы более ити месо освоиться со всеми функцеями этой замечатель-

Одной из самых интересных возможностей, предоставляемых Pocket PC Camera, на иаш взгляд, является видеочат. Поэтому тесты иачали именно с него. Для этого мы разместили две камеры в разных помещениях редакции. Одну усточовили над компьютером версталь-

> щика, а другую прицепили к монитору тавареда... Резуль-TOTAL DOGGSOURIE BCG MOUNT CONTIN смерие ожилание Во-первых, ровно на 49.6% повысилась работоспособность nonстального цеха. Каждый раз. когда измученный работой товариш пытался откинуться в кресле и немного расслабиться, он DOCTORNIA HOTHYODGS глазами на суповый главвредовский лик, отрицавший всякую возможность от-

> > лыха в рабочее

время. Бедняга тут

же вновы бросопся в работу, как в омут, и узменной сной скога по межноком и клопупьком QuorbXPress. Как выясниясь помуть и узменной сной соскат пом но в том, что наш не в меру продвинутый главный, полюбовавшись ровно пять минут на анимиравание и зоброжение работающего верстаха, отключит сессию видеосвязи... При этом, зочемто изхож вы сному сенти счаниются... Сответто изхож вы сному сенти счаниются... Сответствению, весь долий рабочий день на зароне EUINetanner? этомистировалось статичния какура.

тинка застывшего в вечиом укоре главаредовского фейса...

Второй этот тестирования протякол менее всего, одинос ин менее подоговром. Наш отвасель одинос в менее подоговром. С с поражения предоставления предоставления върхожения предоставления предоставления с открытка знакомам, деячонеми, разместия целую фотоссоком в Интернети и устроми небольилую оногийском и Интернети и устроми небольной экизнеделенности. Все зно было продерано с помощью программного обеспечения, вкозациего в комплет тыве Раска РК С гомил.

дящего в комплект Intel Pocket PC Comerc.
В кочестве резіомирующего, финального
спова хочется схозоть спедуощее. Роскеt PC
Comerc — это простое, удобное и очень функцяональное устройство, выходящее зо ромои
полития «вс-комерс». В миностом эту хороктеристику формирует инбор ПО, имеющегося из
двух комплектих О. Если вы вяляется выядвух комплектих О. Если вы вяляется выдвух комплектик О. Если вы вяляется надвух комплектик О. Если вы вяляется от
ебалького тестового "бидения, если ментете устройть собственный ворноит шлу "Зо
стеклом", сели учяствуеть с ебе режиссеросизадолки, то этот продукт именно для вос, "Инстой
вом кортинати и нижожество интересных сожется
в

Редакция благодарит компанию "Валга" (www.valga.ru) за любезно предоставленные два (I) экземпляра камеры на тестирование, ■

КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

Дядя Фалор (fedor@igromania.ru)

# PASYMHЫЙ KOMПЬЮТЕР

### От автора

Сегодия на повестке дня — самая дешевоя конфигурация на основе процессора Pentium 4. По недавно сложившейся традиции она помещена в категорию "Минимальная конфигурация". Неимоверными усилиями цена на готовый компьютер доведена до 560 у.е. В жертву стоимости принесена материиская плата. Так как самым дешевым Р4 на данный момент является Socket 423 процессор на чостоте 1300 МГц - в кочестве единственной недорогой альтериативы выбраиа плата на основе чилсета VIA Р4Х266 Причины просты: поддержка 423-его сокета и цена менее 100 доппаров. Мы долго не хотепи включать это крамольный. преданный анафеме (Intel судится с VIA, и судьба Р4Х266 покрыта мраком) набор, но ценовая попитика других компаний не оставила нам выбора. Так что встречойте



— самый дешевый игровой компьютер на Pentlum 4, с \*волчым билетом\* от официопычог Intel В плюсе — цена, в минуевозможная смерть чипсета и как следствие, отсутствие поддержки унд иевозможность оптервіла.

Критика номер два: "Я зашел в фирму, и мне сказапи, что все ваши конфигурации отстой!" Согласен. Будь я продавцом, полу-

ающим працент с каждой прадажи, я бы таже сказал, что "все — ламаки", а "ват v нас как раз всть та, что вам нуж-

### "Минимальная конфигурация" Категория дешевле некуда

но, и па реальнай цене". Такава жизнь. Я пишу челавеку неаднакратно проверенную канфигурацию, а ан идет в первый папавшийся магазин, где пасле часавай лекции пакупает савсем не то, чта хотел, и в два раза дараже. Проста на складе не аказалось нужнай железки, нахадчивый менеджер сказал, чта написанная на буможке канфига — глючная лажа, и сламленнаму энергичным напорам пакупателю впаривается то, чта есть на данный мамент. Менеджеру — премия, пакупателю — увереннасть, что его не абманули, а мне — телефонная абида и фраза "Федар — ламак".

### "Дешево и сердито"

оименовоние	Цена в у е
Адтеринская плата: СНАІНТЕСН 7АЈА2-100	ADDRESS OF THE
Vio Apoilo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDM	A100)7
Innuercon: AMD DURON 950MHz	
200 MHz, Socket A)	4
Вентилятар: AMD Duron Smort fan (6000 oб/м	ин).Baii N24B3,
3Y: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundoi	3
13Y: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	9
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 M	X-4005
Вискавод 1: CD-ROM 52x Samsung	
Дисковод 1: CD-ROM 52x Sallisong Висковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	
цисковод 2: 1.44Mb 3.5 SUNT	
Kopnyc: MIDITOWER E-STAR 88703 ATA, 250W	Ound V TREME"
Звуковоя карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI	378
Итого:	370

## "Смерть тормозам"

Ноименовоние	Цено в у е
Материнская плата: СНАІМТЕСН 7КЈВ	110
(AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)  Tipoueccop: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird"	
(266MHz, Sacket A)	8
Rentunator: Thermoltake "Voicono II" DU0462-7	
03Y: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MH 113Y: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	10
Burregnagoro: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-C	Out9
Дисковод 1: CD-ReW Panosonic 8x/4x/32x CW-75	85 IDE
Дисковад 2: 1.44Mb 3.5" SONY	
Итого:	60

аименование	Цена в у.е.
Feronucyae nagra: EliteGraup P4VXAS (Socket423,	6 5 21 15
TA P4X266, AGP, Audio, U100, 3 DDR DIMM, ATX)	86,5
Tpoueccap: Intel Pentium-4 1300E 256k	
400MHz bus, Socket423)	114
Зентилятар: Pentium 4/Socket 478 NW1	8
33Y: Hyundal DDR 128 Mb (pc-2100) 133MHz/266Mbp	540
337: Hyundal DDR 128 MB (pc-2100) 133MH2/200MSP	71
13Y: 20, 4 Gb Samsung SV2002H UDMA100	A37.5
Видеаплато: NONAME 32Mb AGP GeForce 256 SDRAI	27
цисковад 1: CD-ROM 48-sp Cyber	10
Дисканад 2: 1.44Mb 3.5" SONY	
Kopnyc: MidiTower 46-GA LT ATX (Pentium-4 reody)	
Mounton: MacraView M15-III/mp512 (15", 0.28, O5D)	
Кловидтура: Sven 300 PS/2 Silm (DLK-9820)	***************************************
Manus: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	
Итого:	564,24
Altolo:	

### Категория до 500\$

Ноименавоние	Цено в у-е
Материнская плата: Ерох EP-3PTA (Socket370	WHITE CALL
815EP, AGP, Audio ATX	70
Tipoueccop: intel Celeron 800MHz	
128k L2 cash, 100 MHz, box)	5
03Y: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundoi	3
139: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	9
Видеоплато: 32Mb AGP	
NONAME GeForce2 MX-400	5
Дисковад 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	1
Kopnyc: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w.	
Wroro:	38

### Категория до 1000\$

Ноименовоние	Цено в у
Материнская плата: СНАІМТЕСН СТ-9ВЈА	110 1
<socket478, 100,="" agp,="" ata="" atx="" audio,="" i845,=""></socket478,>	10
Repowercop: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k	
(400MHz bus) (Int PGA)	13
Reurungrop: Thermaltake Volcono P4 (A1119)	
03V- 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundoi	
13Y: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA 100 7200rpm .	1
Видеоплота: NONAME 64Mb AGP GeFarce2 Ti TV-O	ut
Дисковад 1: CD-ReW Panosanic 8x/4x/32x CW-758	5 IDE
Писмовая 2: 1.44Mb 3.5" SONY	****************
Kopnyc: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	
Итого:	6

### "Тебя я видел во сне"

На процессоре АМО	
Наименование	Цена в у.е.
Mattepistacea moters ASUS AYMAGE Scholer A, AMO TO, ATA 100, Sound, A Ipoquector: AMO ATHLON XP 1000°C. Bertmannop: Ihomostoke Mild Copp OXY 512Mb DDR SDRAM PARMACHAP AND ATHLON AND AND ATHLON AND AND ATHLON AND AND ATHLON ATHLON AND ATHLON ATHLON AND ATHLON ATHLON AND ATHLON ATHLON AND ATHLON AND ATHLON AND ATHLON AND ATHLON ATHLON ATHLON ATHLON AND ATHLON ATHLON AND ATHLON AND ATHLON AND ATHLON AND ATH	266MHz, Socket A)
PCI Kerdii Kir	1683,5

### Категория больше 1000\$

Ha npoueccope Intel	Control of the Contro
Наименование	Цена в у.е
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID	AGP \
(1850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100) .	
Rpoueccop: Pentium-4 2200E (512k L2	cosn, 400mriz bus,
BOX, Socket 423)	
03Y: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAI	A 3EC (PC800, 400M12/11110
ПЗУ: 82.3 GB IBM IC35L080AVVA07-0	PIEGO DELLIVE
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200	11500 DELOXE
GEFORCE 3 DDR TV In/aut	CD-W524F IDF10
Дисковод 1: CD-RW fedc 24x/ 10x/ 4 Дисковад 2: DVD ROM 16(40)x PIONEE	P "DVD-10557"
Дисковод 2: DVD кОМ То(40)х РТОМЕ Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	K DVD-10002 IIII
Kopnyc: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX	2 03 300w10
Зяуковоя корта: S.B.Creative SB AUD	GV Pictinum 5.1 eX
3aykonos kopta: 5.b.Creditve 3b AOD	2
PCI Retail Kit	208





gioromania Pl

24 чосо в сутки мысленно с воми. В остольное время со мной можно связоться по мылу hot-line@igromonio.ru или но форуме "Горячев ONLINE" но сойте вошего ноилюбимейцего журноло www.iaromanio.ru

дежность системы. С помощью специального аппаротного алгоритма ECC (Error Correction Code — код коррекции ошибох) уменьшоется вероятность возникновения критической ошибки, способной впоследствии привести к сбою и зависанию компью-

До недавнего времени помять ЕСС использоволось исключительно в серверных конфигурациях, так как стоила достаточно дорого (в два раза дороже обычной памяти) и работала только на специализированных серверных чипсетах. Сейчас поддержко ЕСС есть практически во всех материнских платах, и ее стоимость практически не отличоется от стоимости обычной DDR. К примеру, модуль DDR 256 Mb (pc-2100) 133MHz/ 266Mbps Hyundai стоит в розницу \$/7, а DDR 256 Mb ECC (pc-2100) 133MHz/ 266Mbps@CL=2.5 Samsung всего \$79 (цены действительны на момент написания). Другими словами, если у вас есть пара-тройка лишних баксов и в мануале к материнской плоте прямым текстом указана поддержка ЕСС, то покупка данной помяти является без сомнения мудрым решением.

## собрался приобрести AMD Athlon, в магазн предложили несколько моделей. Что это за кодели, и какую из них выбрать?

На данный момент в Москве (и регионах) реально можно купить четыре типа процессоров AMD Athlon. Первый — "спотовый" Athlon, преднозначен для установки в разъем Slot A. Устаревшая модель, онятоя с производство некоторое время назад. Привлекотелен только для очень дешевых конфигураций или в качестве апгрейда для обладателей Slot A материнских плат. Второй тип — AMD Athlon Thunderbird and разъема Socket 462 Средний вориант с постаточно низкой ценой и неплохой производительностью. Роботает на частотох вплоть до 1,4 ГГц. Третий тип — это процессор Athlon XP. Работает но частотах вплоть до 2 Пц (в Москве можно купить пока только 1900+) и на сегодняшний день является самым производительным настольным решением от АМД. О нем поподробнее.

Новинка производится по новому технологическому процессу и поддерживает набор инструкций SSE (ранее этот нобор интрукций был только у семейства процессоров Pentium 3/4 и Celeron). Цифры в названии процессора говорят не о его реальной частоте, о о неком "виртуольном рейтинге производительности" AMD утверждает, что PR-roling демонстрирует соотношение производительности относительно старых молелей, то есть Athlon XP 1500+, имея фактически частоту 1400 МГц, должен робототь кок Athlon Thunderbird 1500 МГи.

Четвертый и последний тип "Атлоно" — это процессор AMD Athlon MP. Он, в принципе, ничем не отличается от обычного XP, с той лишь разницей, что предназначен исключительно для мн гопроцессорных (а конкретно двухпроцессорных) систем. Работает в паре с чипсетом АМD 760MP

P.S. Почти в тему. "Новый процессор от фирмы AMD с тактовой чостотой 2 ГГц зонимает сегодня ведущее место на рынке

### После установки Windows XP миотке программы при завершении работы стали писать ошибки. Пл. этому перестал работать мой любимый C&C: Tiberian Sun. Есть ли способ избавиться от этих проблем

Если программа изначально была написана под Windows 95/98/NT, то зоставить ее работать под Windows XP будет не так-то просто (а иногда и невозможно). Решить эту проблему можно либо с помощью встроенной в XP системы Compatibility (щелкните правой кнопкой на любом исполняемом файле), либо используя специальный пакет утилит Application Compatibility Toolkit. В него входят три программы. Первая — Application Verifier. Предназначена для проверки программ на предмет совместимости с Windows XP. Вторая — Application Administration Tool. Служит в качестве справочной системы, с возможностью просмотро списка устраненных неполодок в уже адаптированных программных продуктах. Третья, самая важноя и полезная прогодиулька, невыть ОРжАер. С не помощью можно сольсвоть специальные патчи совместимости.

QFixApp позволяет изменять до 195 (I) различных пораметров эмуляции ранних версий операционок от Microsoft. С их помощью можно создоть окружение (база registry, переменные окружения, специфические функции Win API и т.л.), полностью илентичное тому, что существует, например, в Win 95/98/2000. Таким образом, программа оказывается как бы в "родной" для себя среде и не чувствует никакого дискомфорта во враждебной ей экосистеме Windows XP

Чтобы обзавестись этим замечотельным набором программного обеспечения, достаточно заглянуть на наш диск

А насчет Tiberian Sun могу сказать следующее: используя метод ноучного тыка (как говорит наш Дядя Федор). Tiberian Sur удогось волустить после установки свежего орган Firestorm.

### Чем отличаются видеокарты GeForce3 Ti200 и Ti500 от обычной GeForce3, стоит ли их покупать?

Положительный ответ на оба вопроса - и "отличаются", и стоит". Подробнее можно прочитать в "Железном цехе", стотья "Сило четырех". Хотя на всякий случай повторюсь, потому как повторенье - мать ученья. Опять же имеется ряд спорных нюансов, по вполне понятным причинам не упомянутых в статье уважаемого коллеги Логвинова

Младший Ті200 был выпущен с целью занять нишу, в которой сейчас прочно окополся GeForce2 Ultra. Отличается от обычного GeForce3 пониженными частотами чипа и памяти (175/200(400) у Ti200, против 200/230/460 у обычного GeForce3. При глубине цвета в 16 бит Ті 200 во многих тестох уступает GeForce2 Ultra (это вполне естественно, так как сказывается низкая частота чипа). После перехода в 32-битный цвет положение резко меняется, и вперед выходит GeForce3 Ti200. Ещё один существенный плюс в копилку Ti200 — это ега стоимость (примерно 150-200 долларов) Это достаточно привлекательная цено зо карту на основе GeForce 3 (для сравнения: после выхода GeForce2 GTS имел цену в \$350).

Теперь немного о Ті500. Это официально разогнанный GeForce 3 (П500 — 240/250 МГц) с поддержкой Direct X 8.1, продающийся по средней цене 320-450 доллоров. Самое быстрое графическое ядро на РС рынке.

Выводы из всего этого следующие: если денег немного, но хочется GeForce 3, то стоит полумать с Ti200; игли имеются ти финансы и хочется максимум производительности с запасом под будущие игры (Kreed, Doom III, Unreal II), то ваш выбор GeForce 3 Ti500



### Существуют ли комплекты длв охлажденив видеокарт? Если да, то насколько они полезны?

Компектов как тоховых нет. Но ты можемы купить отдельно купер для виндельного чим видеостраты и отдельно родисторы для помати. Из куперов в розменной продоже чашы всего встречностоя модель тПКА и Тhermaldoke. Илой пинемый выбор эть обы в траниции применения применения выбор эть обы предустать применения применения выбор иминуса — громкой, спективаю стациямый цум. Второй веропью ТПКА ТТС-СКСТ 11. Шумит меньше, но и сиоходени вкосильно куме. Радисторы для омлождения помять ссеную купить тоже от Thermaldoka (ностр.) Тhermaldoka (ностр.) Темпейока (нос В дополнение отмечу, что на всех новых ВRAND-NAME видеокортах (Geforce3, ATI Radeon 8500) уже устоивлены достаточно комественные комплекты силождения. Так что дополнительное охлаждение, как правило, нужно тем, кто приобрел NONAME карту (гражщенно комплектуются пложими радистороми в вентиватором).

Р.S. Кстати, кулеры для чипов видеокарт можно установить на северный мост материнской платы, тем самым увеличив стабильность всей системы после разгона.

### Я знаю, что по Интернет можно вести переговоры "г оборудование лучше использовать длв этих целей?

Чтобы "вести первіовори голосом", тебе необходимо сочать прогрому Неб'Рінова є сойта мижна відэтовисот. Поста е установи муної пройти процежуру рейнстравши. Процеє сож с оциполнями в ICQ, так что у большинства нашак чтотаей проблем, сорове всто, не вкорет Кстати в GLOB, в ней, что хароктерно, тоже присутствує возможност: первговоров полсом". Как — счотрите опіве help иля винистатька чтотате "Горячую линию". Таки интерессна і, в озможно, уже в спедующим вы-

### осом" со своими друзьями. Какую программу н

пуске она будет мною тщательно препарировона, разжевана и в таком виде выпожена на страницы нашей рубрики.

Что косается оборудовання, то тебе понадобятся: звуковая карто (кепательно full-duplex, хотя на безрыбые стодится и АСУЭ), научимым (побые бокоз а 5-10), микрофи (тох в пе-ределах 10 долларов), ну и, конечно, хороший доступ в Интернет (от 56). Как все это добро подвлачить и настратить, можно по-дробно почитать в овстраенной в Nei/2Phone помощи.

### Можно ли при переходе с FAT32 на NTFS сохранить данные?

Можної Дін этого существует дво способо Первий к нолбене домогно за отвотности с в спедуощем тобе вчебокоми о ввестине в домогно за станующем тобе в собокоми о всети к заведа буму томо, который зочещь коневритровоть). Посте этото вросто предострузи компьетсу и фойнових остесном остиматически преобразуется в NTRS. Только не забуда посте коневртодии произвести дефортиментации диско.

Второй способ немного сложнее, но я лично рекомендую

миненто етс. Таба вонавойния программа Pertition Magris (дия спектратим в MTS необходима верона 6.0 и выше). После ве установых воспользуйся опиней "конвертировать фойповую синему". Кастин, сент бев варут не порозвать КПБТ ос помощью того эке Pertition Magris впоснедствии можно будет сделоть "отст" обрати но в БТ 32. С две можно приобрема ту попезную прогу в, конечею, зною, но вом не скажу. Потому кок это уже будет примож рекольт.

### После установки Windows XP у меня осталось мало места на жестком диске. Что можно удалить из пап Windows, чтобы не "убить" всю систему?

Уважаемые читателя, сегодия мы проведем кратимій синтамический курс по амутами невумам колечностий госпории в Винарассь. Двя инопата «Упійски» страваем директорию Driver Cache »388.6 В ней годержотах резерваче столи доверод для сек имеющихся у сустройств. Екти оборужаем неу уже установлено, то смето очищойте згу директорию (ри установлено, то смето очищойте згу директорию (ри установаем колого оборужаемыя бурста апрациальств, далс с СС).

Далее отправляемся в C:\Windows\system32\dlicache. В этой полке находятся копии системных файлов, используемых для востстановления системы после сбоя. Прежде чем очистить эту полку, зайдите в редактор реестра и найдите ссыпку: HKEY\_LOCAL\_MACHINE->SOFTWARE->Microsoft->Windows NT-Current/Version->Windogon. B ней есть порометр SFCQuota DOFFFFFFF, он reveneer an pozuwer promoru (Blacche (no ywomenния опала занимает 400 Мбайт); задайте размер поли осоло. 10 Мбайт (если нахогот колпаста в ресетра, задайте за неис Start > Run комонцу sfc /cachestze=10), Теперь омено очищайте полну «Blan комонцу sfc /cachestze=10).

Последнее, что можно сдепать для освобождения свободного пространства на жестком диске, — это отключить функцию System Restore. Сделать это можно по адресу. Properties->System Restore>Turn off System Restore for all drives.

### После установки Windows XP в некоторых играх пропали русские буквы. Вместо инх повиклись странные квадаетики. Причем текст пропадает не полностно. Так, например, в игре "Корсеры" текст отсутствует голько в главком меню и диколетих. Как мне сдолоть "видиными" русский текст?

Достатачно распространенная проблема. Самый простой способ решить ее — это перейти обратно на Windows 98 или MS DOS. Шутка... 
На самом деле вся беда происходит из-за отсутствия нужной

кодировки. При установке Windows XP появляется меню выбора языка и региональных настроек. Табе необходимо везде выставить зисчения Russia. После этого отправляйся в заклодку Advanced. Откроется окошко Code page conversion tables (\*тоблици перекодировки кодовой страницы" – рук.). В нем перечислены все поддерживаемые Windows XP кодировки. Тебе необходимо найти строку 20880 (IBM EBCDIC — Cyrillic (Russian)) и поставить напротив нее гапочку.

Если Windows уже установлена, то нужно зайти в Control panel (контрольная панель) и открыть файл Regianal and language Options (региональные и языковые настройки). После этого следует повторить все вышеупомнутые действия.

Засим откланяюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев

# INTERNET

### MP3.com кусает себя за хвост



Продолжоется погружение в пучину супебных дрязг музыкального мегалортала МРЗ сот Едва успев откреститься от нападок со стороны различных истцов, старающихся спихиуть MP3.com в небытие, портал решил цапнуть себя за хвост. И цапнул — подал в суд на собственных адвокатов из Cooley Godward ЦР. По мнению пострадавшей стороны, служители закона давали не те советы не в то время, результатом чего стали финансовые потери в размере иескольких десятков миллионов долларов. Депо уже рассматривается в суде и, по-видимому, будет выиграно MP3.com, который получит от апвакатов "компенсацию морального ущерба" на сумму порядка 170 миллионов долларов. Леньги, канечно, нешуточные, но вот кто после этого будет отстаивать интересы портала по искам со стороны музыкальных компаний, которые все продолжают поступать...

### Перлюстрацию в массы

В то время как в европейских странах и в Штатах уже несколько лет обсуждается вопрос правомочности проведения перлюстрации почтовых Интернет-отправлений, в Китае взяли да и приняли заканодательство. Теперь вся почта, входящая и исходящая с территории КНР, будет "модерироваться" провайдерами (так что речь идет уже даже не о перлюстрации, а об официальном цензе). К темам, которые удостоятся повышенного внимания, были отчесены политика. насилие и порнография, религия и обсуждение государственных вопросов. Так что теперь рядовой китаец тридцать три раза подумает, прежде чем отсылать другу из России послание с описаинем кровавых разборок в Quake или нежной любви к френдкиплингу в Diablo

Перлострация перлострацией, но законодательные органы КНР пошли дальше в попытках "обезопасить" свою страну. Теперь для того, чтобы иметь возможность продавать на территории Китая какое-пибо программное обеспечение, его производители должны будут подписать документ, который подтверждает, что продукт ие содержит неккоких "шинонских позвек" и жучков", через которые можно было бы похитить великую китайскую государственную тайну.

Производители программного обеспечения срочно удаляют из своих утилит все шлионские наворати, а провоздары КНР пикуот по поводу того, что далеко не каждый житель. Китая ммеет доступ в Сель. Ведь "проперпострировать" писыма от полугора импинараев озеров было бы неперстой задачей.

### Разборки в компьютерном квартале



Органы правопорядка капифорнийского городка Гарден Гроув в данный момент серьезно озабочены проблемой налаживания порядка в местных игровых компьютерных клубох Ситуоция сложилась нешуточная. Горячие парни из Кореи — эмигрирававшие в Гарден Гроув на постоянное жительство — бывают не прочь, проиграв очередную партию в "Контру", намылить головы не менее горячим капифорнийским отпрыскам. Последние тоже не лыком шиты, и при случае отвечают тем же. Команды метелят друг друга почем зря, не смущаясь использовать различные подручные средства. И если раньше полиция не обращала особого внимания на полобные национальные разборки, то после того, как некто господин Фунг Ху Лу (уроженец Кореи) был найден на задворках одного из игровых клубов с отверткой в черепе, власти призадумались... и решили навести порядок в увеселительиых заведениях. Теперь каждый, кто захочет пропустить партию-другую в "Контру" или в "Кваку". будет наблюдать на входе в клуб широченного амбала-охранника с "Копьтом-Питоном" на бедре и "демократизатором" за поясом. С потолка будут свешиваться камеры наблюдения. А ровно в двенадцать попопуночи амбал будет выпроваживать всех на улицу, чтобы разборки творились где-нибудь еще, а не на территории ком-

пьютерного клуба

В свете этих событий вдвойне приятно созновоть, ито в отечественных игровых клубох все боталии ограничиваются экрономи монитаров, и, зокончив сражение, игроки пожимоют друг другу руки, а не пытаются съездить дубинкой по тысовке.

### Интернет + религия = ???

Если до недовнего времени отношением ревитии и Интернето склодывались как непъзя более удочно, то как пойдет дольнейшее непозикающе закимоотношений, не совсем понятно. Папа Римский Моани Повел II некоторое время надаа снерваной раз обратился к верующим с требованием быть винистепьними. Около года назал Папа уже двяла заявление, коспошера мировай Сети, в котором призывал всях нести Слова божие черва ознайн в ове сутомы? Замы. Теперь же всех верующих призывают косторожности, дабы не пали они жертвами козней Диввола, слово и двял которого, как выясимось, также может быть донесено до масс посредствола, слово и двял которого, как выясимось, также может быть донесено до масс посредством Интернето.

По словом Папы, Сать хотя и является истончиком огромного копичества знаний, и опредоставляет их спишком простым способом. А и чему может привести легко полученная информация, не оттасцения пониманиям сиско, мы все прекрасна знаем. Сразу вспоминается индевц, с интервесом россматривающий рукие через дупо и по незаненные закомощий на стуск.

Так что будьте осторожны, не дайте сипам зла поймать вас в свои сети. Помните, что любая — даже самая захудалая — палка имеет как минимум два конца.

### Суд, встать — Microsoft идет!



Сейчас уже давольно сложно сказать, чем больше известна Містозоїт: своими программыми продуктами или судебімьми разбиротельствоми. Если еще два года назад название компании устойчиво ассациировалось у пользователей сословом. Умпому, то в бликайцем году ураскійшех году раскійшех году. юзер на пораль "Мойкрософт" будет овтомоти-

По иску AOL Time Womer начото новое разбиротельство, косоющееся монополии Microsoft но рынке программного обеспечения. А именно. якобы незоконного продвижения но рынок Интернет-броузеро Internet Explorer. В 1996 году тогдо еще самостоятельноя компония Netscape пололо в суд на Microsoft за притеснения Netscope Navigator'a, позиции которого на рынке пользовательских программ пошатнулись с того момента, как Microsoft ночала бесплатные поставки своего браузеро в комплекте с Windows. Дело было проигроно. И вот теперь, когдо Netscape стала собственностью AOL, все зовертелось по новой. И похоже, что сейчос суд настроен присудить победу истцу. А это зночит, что Microsoft придется выплатить денежные компенсации за весь период "причинения финансового ущербо" - то есть за пять-шесть лет продаж. Причем законодательство США предусматоивоет выплоты в троекротном розмере. Уже по сомым приблизительным и скромным подсчетом суммо получается такая, что доже у Microsoft "столько не будет"

При этом не следует зобывоть, что донное разбиротельство меет поролляльно со слушонием, дело «Тогальной монополни Містозові пи рынке прогромичного обеспечения". И это дело токже грозит быть выигроньных обвинительни. Вряд ли компочно пустит с молютка, но вот сериезью пошатнуть её финонсовое положение решение судю полне может.

### Израильское МВД под атакой хакеров

Еще месяц нозад все внимание сетевой обшественности было приковоно к "вооруженным" розборком между хокерами н Пентагоном. Но один из гловных героев сериоло ушел в отпуск, но его место пришел новый, чуть ли не краше первого. На сцене вместо Пентагоно — Министерство внутренних дел Изроиля. Под нопором "компьютерных хулигонов" робото в отделениях МВД уже несколько роз остановливалось на несколько часов. И хотя соми атоки были, что нозывоется "чистыми" (информация не уничтожена и не украдена), изроильские МВДшники грозятся разыскоть шкодников и привлечь их к уголовной (именно уголовной) ответственности. Интересно, кок власти собироются прилепить клеймо уголовщины но откровенно грожданское лело?

Впрочем, поко не устоновлено доже строно проживания отакующих. Ток что о суде говорить поко роно.

### Найди меня... за три рубля

За все в этом мире нодо плотить. Вот только очень неприятно, когдо расплочивоться приходится кровно зороботанными. Компония Yohool, известная среди интернетчиков своим бесплатным поисковиком, зопустило не ток довно новый



сервис Yohoo Premium Document Search (http://premium.search.yahoo.com/search/premium/splash). Розыск нужного документо производится не по сайтам, о в обширной бозе, содержощей свыше семидесяти миллионов публикаций. Понятно, что точность и скорость поиска существенно возростают. Огарчоет одно: за удовольствие пользовоться новой услугой придется плотить порядка двух даллоров (от 1 до 4) за одну скачонную статью (сом поиск бесплатен, роскошелиться придется только зо "слив" файло). Компония надвется, что услуго будет пользовоться популярностью среди обеспеченной части населения Сети и что полученных денег вполне хвотит на поддержание роботы бесплотной чости "Поиско", о переведении котораго но коммерческую основу поко речи не идет. Последнее не может не родовоть: платные "Яндексы", "Ромблеры" и "Апорты" сведут с ума и вызовут инфоркты у доброй половины пользовотелей Сети.

P.S. Вдогомку. Один из сомых полуявриях в Интернете оущинонов — еВау — повысил торифы на все сому слути ровно в дво розо. А несоторые сервисы, бывшие до этого бесплотными, постовлены но финонсирование. Ток что, товорищи вирупольные продовых, готовъте двиехки.

### Новая эра вирусостроения!?

В Сети был поймон зо хвост и страмичельно обезарежен "Лабораторней Косперского" новый вирус — SWF\_ЛКМ-926 Уникальность его состоит в том, что он зорожает... Возһ-фойлы. Додо, вы не ослащолись и не очитались. Новый виры внедряется во "флации", чего роньше не учмел делоть ни один вирус!

Но сомом деле, похо бояться роно. SWF/EM-926 не умеет распростроятьста чералочтовые изменты, эопускоется только но мошинох с установленной полной версией Мостолецію Гева, зарожоет исиленительнибіаль-фойлы, полностью сохианиве за Сети и наховащивея только в той директорине, в которой поконтся зароженноя "блашко". К тому же SWF/EM-926 не причивет никокого врево друтим программом, проявляя себя только периоличаским зависонием Пой-муников. До к тому же робототь умеет только под Windows NT ими X ...

Тут вожно другов. Иногдо предшественником ноступления новой эры в той или иной облости служит моленькое и неприметное событие. Похоже, в донной ситуации мы мыем дело кок раз с токим случоем. SWF/IEM-926 — лишь первоя

лосточко из могучей стаи нового типа вирусов, которые не преминут наброситься на Интернет.

Первые вирусы существующих ныне разновильостей проктически всегдо были неопосны для простых юзеров. Но "умные люди", подхвотив роз придуманную идею, быстро носеляли Сеть кудо кок более опасными вирусоми, созданными но ядре первенца. Что будет с Интернетом, если в нем появятся полноценные опосные для софто и железо вирусы, роспростроняющиеся через flosh-фойлы, не требующие обязательной скочки "флэшек" но компьютер, о грузящиеся прямо в онлойне вместе с flash-movie, страшно себе предстовить. Ведь flosh-технология розвито, кок ни одно другоя. В Сети сложно найти сойт, но котором бы оно не использоволось. К тому же современные системы зощиты не предусмотривоют проверку зопуска соответствующих flash-приложений. А это зночит, что с появлением новых вирусов мы — простые пользовотели — но кокое-то время окожемся незащишенными. Ток что начиноем потихонечку готовиться к очередной вирусной эпидемии, скочивоя последние версии файерволов и золотывоя дыры в ІЕ новыми патчоми

### Виртуальная предприимчивость

Зобавная история произошла в Сон-Фронциско. Мелкий провойдер MonkeyBrains провернул очень интересную операцию с паролями доступа, которые были новоровоны вирусом-трояном Badtrans. Все логи, которые вел вирь, отпровлялись на адрес хокера, зорегистрирововшего почту но сойте MonkeyBroins. Когдо вирус был выявлен и одрес, по которому он отпровлял пороли, ндентифицировон, ФБР потребовало от провойдеро предоставить всю имеющуюся но ящике информоцию. Но влоделец провойдерской службы — Руди Ракер — откозался выдовоть "наворованные" вирусом пороли, тем самым нисколько не преступив закон. Ведь сомн пороли никок не моглн помочь ФБР в поисках хакеро, нописовшего вирус. Руди поступил проще... Зо моленькое денежное вознограждение он по первому запросу высылоет информацию по укроденным паролям владельцом "постродовших" компаний, тем сомым информируя их о зароженности системы. Но донный момент услугоми предприимчивого влодельца провайдерской службы уже воспользоволись такие известные фирмы, кок British Petroleum, Motorolo, NASDAQ, ETrode и доже Пентагон. Учитывоя, что число укроденных аккоуитов превышает 300 000, у Руди есть неплохой шанс зоработоть деньжат для своего "мо-



makarenkOFF@igromania.ru

# С ПИКОЙ В ОНЛАЙН

Игра в "Казаков" через Интернет

По в вашим мисточиственным проссбам мы исчиновем губликсвать на страницах "Монии" мотериалы, посвященные игре через Ингернета
в "не окновне-окний чиры. Мисотке игрохи, даже
инеющие выхол в Сеть, пройда сингл той или
иной игры, зобрасивают корробику из окнертом
интеррескей одиночных боталый. А о том, что
сражения через Ингернет — это новое дыхание
для сторых игр (более чем годичной давности),
зочастую и восее не догодывоготся.

Пройти свигл, скажем, в АСЕ — это недвея, уг — две. А в мультиплеер можно игроть месяцами... Выясные, что для миогих из вос хроеугольнам комием на пути к сетевым сражениям становятся Тернии внутриигровых меню — мелонятию, что куда тыкать, чтобы помурать в оилойне — мы решили росставить все точки нод і.

И сегодня нош разговор об одной из самых популярных — если судить по числу онлайиовых серверов — стротегий, в которую рубятся в Интериете. Маэстро, марші Встречайте "Казаков"!

### Тропинка в Сеть

Иток, вы решили сиграть в "Казаков" по Сеть; что же вом для этого потребуется! Во-первом, диск с игрой и подключение к Интеренри-И первое, что вом иужно знать, — это то, кок выглядит лицензионный диск. Дело в том, что пираты моучились высомы сисусно подвелявать диско с "Казаками". Понятно, что с пиратсоми диском поиграть в Интернете не получится. Вы просто не сможете поставти патчи.

Конечно, хорошо понскав в Сети, можно нойти всевольсьмие краям, которые с грежом попалом позволят вом абти в мгру. Но поверьте — оно того не стоит. Игра бурат весть себя некорректис. И времени вы потратите горадо больше, чем. Съкономите деняет — джевел-бокс с "Караском" в орденых стоит на дестът рублев дороже побого пъргатского диска. А время, как известно, — те жа деньтих.

В продоже из донамій момент имеется как оригинальная версия ніры "Екропейские войны". Казаюм', ток и оддон к ним. — "Казаюм: последний давод королей!". И в ту, и в другую игру играют в Интернеть, но бас больше и поблеше людей перекодят на оддон, так как он содержит миожестью в вским оригитым кнововеерений. Новые строны, новые контитым кнововеерений. Новые строны, новые контиты, новые возможности сетевой игры. К тому же оддон исправляет многие недочеты игрового процессо.

Еслн у вас нет аддона, а есть "Европейские войны", главное — не беспокоиться: в оригииальных "Казаков" играют и будут играть еще достаточио долго.

Но мы несколько отошпи от темы, вериемся к проблеме приобретения официальной версии.

Описывать дизайи самой коробочки я не буду, ток кок ассохадать полигрофию для пиратов ие проблемы. Возможье в руки сож дикс с игрой на порожение дозможе в руки сож дисс игрой на обратной стороне из ободке полиговека увытаеть гопогромму с изображением лютотила компонии "Руссобиг" "Чуть дольше на ободке имерытся цифры. У меня, испример, из диске с аддоном это 152/2001. Если нечто подобное на возменя диссе принутствует, то поздрожямо — это лицензионнога версия игры. А вот если ничего зышеючночного общоружить не удалось, то у вос "левоза" версия, и поти постовить не удастсы.

### Нажми кнопку получишь результат

С диском разобролись, переходим к тому, где и кок игроиз в "Казохов" в Интернете. А игроиз е ник провом сервере Gemespy. Софа для связи с этим игровым сервером ссочняють и устанавляють не надо. Более того, если у вас он уже установляють и вы польтоетесь, использую прогромму Gamespy агсабе, войти в ток изываемый шел (от отигийского в Вей "окружение" игры), где видни стиское игроков, созданнима игровые комиаты, возможность приссединисться к уже созданной игрь или создать собственную, то игроть через витерфейс Gamespy не получитсь.

Все гораздо проще, игра сама соединится с сервером Gomespy и, используя свой собственный интерфейс — более приятный и функцыомальный, чем стондортный Gomespy'евсоий, дост вом в руки все инструменты для того, чтобы ночать игру. Потребуется только устомовить последине потям.

### Ставим патчи

Дяв оригнячальных "Козоков" последичи потчем является 1.15пем или 1.15а. Это один и тот же пату, только "о-мадификация" включает в себя еще и отвязку от диска. Скорев всего, разработчики больше не будут выпускоть потчи для оригнядльных "Казаков". Скочоть можно как полний оржи патча, так и орживы, пропатчива-



Тип соодинения "Игра чероз интернот". Опция появляется только после установки патча 1.12 и выше, в болов раниях версиях данного интерфейса у игры не было, все играли через "геймспай". И сильно мучились...

ощие игру с определенных версий до версии 1.15 леи. Чтобы узнать вашу версию до достоточно войти в игру и после просмотро интро-ровика в главном менко взглянуть в никоний правый утол. Том метами шрифтом утазона текущая версия игры. Допустим, у вос версия 102, следовотельно, вы можете ставить себе лотч, опгрейдящий "Козоков" с версии 102 до 1.15 лем, и полный оргив скочнасть не обязотельно. Потчи можно найти на сойте видателя игры минигизsobit-mru в розделе downloads.

Теперь поговорим об адалие. Стондартноя версия — 1.27, им на сегорывшиний день уже вышило несколько патчей к ней. Последней имеет инмерацию 1.29, и скоитов его можно все том же на www.usobi-mzu или на www.usobi-mzu на на www.usobi-mzu на на www.usobi-mzu на на www.usobi-mzu на www.u

Все патчи устанавливаются предельно просто и предстовляют собой самораспаковывающиеся архивы. Едииственное, что от вос требу-

Создание Игры:

Имя Игры:

1 vs 1, NO PT

Уровень Игроков:

Тип Игры:

Ф Рейшинговая игра

Количество Игроков:

2 3 4 5 6 7

Пароль:

ется, это запустить ехе-шник. Патч сам найдет игру, проверит диск на лицензионность (естественно, при этом диск с игрой должен быть в CD-ROM) и перепишет в каталог игры все нужные файлы. Игра — пропатчена, и мы можем переходить к следующему этапу на пути в онлайн. Как же зайти в шелл и начать игру?

### Через тернии к старту

В главном меню выбираем закладку "Сетевая Игра" и попадаем в следующее меню. Нам нужна опция "Противостояние". Следующее открывшееся меню предоставляет нам возможность выбора типа соединения для игры. Нам нужен пункт "Игра в Интернет". Выбираем его и нажимаем кнопку "Присоединиться". Игра попросит нас ввести свое игровое имя или подтвердить уже введенное и сама свяжется

При первом запуске аддона вам предстоит еще и небольшая регистрация. Дело в том, что в аддоне появился учет рейтинга игроков. Каждый во время первого своего входа в игру должен зарегистрировать свой ник. После этого сервер сможет распознавать игрока при каждом его входе в игру. Уже никто не сможет зайти в игру под вашим именем, так как оно защищено паролем, который вы придумаете для себя сами. К тому же все ваши игры будут учитываться на сервере, за победы вам будут начисляться очки, за поражения — отниматься. Вы сможете начать гонку за первое место в ТОР100 лучших игроков...

Начнем регистрацию. В появившемся окне нажимаем кнопку "Новый", и перед нами появитсе окошко мастера регистрации. Вводим свой еmail, придумываем пароль (не забудьте записать его на бумажке, добы не забыты). В следующем окошке нас просят ввести данные о себе, их ножно заполнять а можно оставить все кок есть. Жмем "Сохранить". После того как регистрация завершена, при каждом следующем входе в "Игру через Интернет" вам будет достаточно нажать кнопку "Вход" — и вы попадаете в шелл.

### Wenn

Мы зашли в шелл, теперь поподробнее о том, как присоединиться к серверу или создать свою собственную игру. Попробую описать шелл. Верхнее и самов большое окно — это список до-



ступных игравых комнат. Окно содержит информацию о названии игры, каторое задается самими игроками и как правило содержит информанию о провилах предстоящей игры, о количестве начальных ресурсов, командная ли это игра или же игроки будут играть каждый сам за себя и т.д. В том же окне солержится информация о максимальном количестве игроков и максимальном пинге игровой комнаты

В уже начатых играх перед названием игры стоит значок двух скрещенных мечей. К таким играм вы не сможете присаединиться. Некоторые игры создаются под паролем и обозначаются значком в виде замочка. Для того чтобы зайти в такую игру, вам необходимо знать пароль, попробуйте спросить его у человека, создавшего тур. Но, как правила, такие игры создаются для того, чтобы оттянуться со своими друзьями, случайно же вошедшие люди в сражение не принимаются. Также вы не сможете присоединиться к игре, всли в комнате уже собралось максимальное количество игроков, при этом не обязательно, что игра будет обозначаться как начатая. Игроки могут просто общаться внутри игровой комнаты в чате комнаты, даговариваясь этих самых нюансов в "Казаках" предостаточно, но вникнуть в них вам предстоит самостоятельно. Пля того чтобы начать играть, знать их не обезотельно

о нюансах предстоящей игры. К слову сказать,

Вам же нужно искоть комноты, в которых есть свободные места и игра еше не начата. DOD OKNOW CONCKO игровых комнат находится окно общего чата, зпесь игра-

ки общаются. Для того чтобы написать свою реплику в строке ввода, ноберите желаемую фразу и нажмите Enter. В правой чости экрана располагаются кнопки Refresh, Create и Join. Первая служит для обновления списка доступных игровых комнат, вторая — для того, чтобы создать свою собственную комнату. Третья чтобы присоединиться к выбранной игровой комнате. Рядом с окном общего чата располагается еще одно небольшое окно, в котором показываются все игроки, в данный момент нахоляшиеся в шелле

### Игровая комната

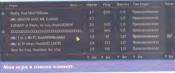
Для того чтобы присоединиться к игре, достаточно выбрать понравившуюся игравую комнату и нажать кнопку Join. А чтобы саздать игру, нажмите кнопку Create ("Создать"), появится небольшое окно, в котором нужно набрать следующее.

1. В первом поле — название игры. Название можете давать какое пожелаете, желательно, конечно, чтобы оно содержало некоторое количество информации о предстоящей игре. Например: "2 на 2", "Морское сражение", "Только для новичков". Хоть в "Казаков" играют



много наших соотечественников, преобладают все же иностранцы. Так что названия лучше писать на английском языке. Так другим игрокам будет легче сориентироваться, стоит ли им захо-DATE & STV HIDGBVIO KOMHOTY.

2. Лалее выбираем желаемый уровень игроков для вашей комнаты. Иными словами, ставим условия присоединения. Либо к вам будут коннектиться только новички, либо только эксперты, либо... все игроки. Выбирать можно из четырех позиций: "Для всех игроков", "Начинающий", "Опытный" или "Профессионал". Не стесняйтесь ставить "Начинающий". Так вы быстрее научитесь играть. После создания игровой комнаты в списке доступных игровых комнат в самом конце описания вашего "рума" появится значок из



олного или нескольких щитков.

3. В следующем подменю выбираем тип игры: "Противостояние" или "Историческое сражение". Противостояние — это стандартный для всех RTS тип игры. Добываем ресурсы, строим здания, войска, воюем. Баталия --- это исторические битвы с уже готовыми войскоми на специальных картах, без возможности строительства и апгрейда войск. В аддоне доступен третий вариант — "Рейтинговая игра". Этот параметр установлен по умолчанию и обозначает тип игры "Противостояние", но игра будет вноситься в рейтинг. Если же в аддоне вы выберете просто "Противостояние" — рейтингования не будет.

Когда определитесь с типом игры, нажимайте кнопку "Создать". Ваша игровая комната готова. Теперь ждем, когда присоединятся другие игроки... процесс может затянуться... Так что для начала, пока у вас не накапилось достаточного количества знакомых по игре, лучше самому подключаться к уже созданным комнатам.

- 4. Долее вводим количество игроков, которое будет у вас в комнате. От 2 до 7.
- 5. Последнее меню дает возможность установить пароль пля вашей будущей игры

### Последние штрихи перед игрой

Теперь немного об устройстве игровой комнаты. Выглядит она почти так же, как и комната "Случайной карты", которая вам хорошо знакома. Отличается только тем, что под окошком, где игрок выбирает себе нацию и цвет флага. находится окошко чата. Человек, созлавший комнату, так называемый "Сервер", — тут Бог и король. Лишь он один может менять тип территории, залежи ресурсов, рельеф, размер карты (верхнее правое окно). В аддоне можно выкинуть непонравившегося игрока из своей комнаты. Остальные игроки могут только согласиться или нет на условия игом, заданные "Сервером" И в зависимости от этого — нажать в правом нижнем углу кнопку "Старт", после чего в левом верхнем окне напротив имени игрока появится галочка, символизирующоя, что данный игрок согласен с условиями игры, типом карты, залежами ресурсов и т.п. и готов начать игру. Или же выйти из игровой комнаты, если вы с чем-то не согласны, а игрок, создавший сервер, не желает ничего менять. Когда все участники предстоящей игры готовы, "Сервер" нажимает свой Start, и иг-

Вот, в общем-то, и все, что нужно знать для того, чтобы услешно и беспроблемно игроть в "Казаков" в онвайне В ближайших номерах "Мании" мы обратимся к проблемам Интернетигры в такие мегахиты, как Counter-Strike. Age of Empires и Return to Castle Wolfenstein. A nova удачи вам на полях сражений. Да булут ваши пики острыми, а скакуны — быстрыми!

### . Lette uz Perue Ceru Czem edau VRMI

At0M (atom@iaromania.ru)

о времена своего зарожвения Интернет был ужасен — скупые строчки исключительно текстовых страничек, маломошные компьютелы пользователей и первобытице модемы делали свое черное дело. Впрочем, этот факт мало кого удручал — онлайн в те времена был привилегией избранных, в то время как в глазах подавляющего большинства граждан термин "браузер" выглядел грязным ругательством. Время шло, научные дискуссии и сверхсекретный шепот военных, ради которых веб-каша и заваривалась, постепенно уходили в сторону под мощным наплывом любопытствующих юзеров, дорвавшихся до онлайновых просторов. Интернет стал двигаться в моссы все активней. текстовые интерфейсы ДОСовских браузеров заменялись мультимедийными "Эксплорерами" и "Нетскейпами". Обычные двухмерные картинки превращали серфинг в приятное глазу занетие, но привередливым пользователям и этого оказалось мало. Им (нам) еще и 3D полавой... ведь как приятно было бы, войдя в любимый чат в полуоляшем обличии, обменяться почти настоящим рукопожатием с друзьями и навешоть пинков недоброжелателям. Со всех сторон рассмотреть девайс, выставленный на продажу в Интернет-магазине. Совершить виртуальное кругосветное путешествие, не выпезая из удобного кресла. Кому-то приглянутся вечно живые "образовательные" темы, кому-то - многопользовательские игрища, кому-то — пресловутый виртуальный секс... да мало ли что можно еще найти — были бы под рукой средства отображения "3D-страниц". А они у нас есть, причем давно.

### VRML и все-все-все

Первая попытка добавить в Сеть чуть-чуть объема была предпринята в 1993 году. Группа энтузиастов (Марк Пессе, Тони Париси, Гэвин Белл и еще ряд товарищей) пришла к интересному решению: почему бы не ввести для Интернета новый стандарт трехмерной графики, сделанный в лучших традициях HTML, - текстовые документы, в браузере волшебным образом преКуда пойти, куда податься

### Виртуальные миры

печатляющее применение 3D-технологий в Сети — это, безусловно, виртуальные миры и города. Не знаете, что это токое? В большой стакан налейте на лво пальна онлайнового ролевика с продвинутой социальной системой, добавьте туда пару литров свободного общения, по вкусу разбовьте мини-играми, Интернет-магазинами (ностоящими!) и прочей мелочевкой, взболтайте и украсьте полным 3D. Получится крышесшибающий коктейль, отрывающий от реальной жизни не меньше добротной игрушки. Впрочем, довольно пустых разглогольствований — попробуйте что-нибудь из нижеприведенного, и вы все поймете сами

www.icity.co.il --- один из лучших представителей подобного рода развлечений. Огромный виртуальный город, в котором можно найти роботу или снять квартиру, приобрести новых друзей и подруг, принять участие в культурной жизни мегаполиса и т.п. От богатства возможностей голова идет кругом, о технология впечатляет еще больше. Приличная графика. дублирование текстовых сообщений голосом (озвучивание осуществляется на вашем компьютере, не отражаясь на качестве соединения) и сравнительно небольшоя ногрузка на линию. Есть и ложка дегтя - неумение многих горожан говорить по-английски, не говоря уже про родной и могучий.

www.cvbertown.com - фоктически, клон предыдущего города, только с некоторыми изменениями. Это в меньшей степени симулятор жизни (хотя дома покупать можно и здесь), в большей - центр развлечений (чаты, форумы, игры), хотя, судя по пресс-релизом, по глубине проработки миро Кибергород скоро и Ультиму Онлайн переплюнет. Уже сейчас можно совершать покупки, толкаться по клубам и дискотекам, ходить на виртуальные концерты и посещать не менее виртуальные кинотеатры. Дополнительно можно поучаствовать в глобальной онлайновой междоусобице — командном шутере под названием Outlands. Просто шикарный сервер - обязотельно загляните на огонек

www.sub-club.com -- нечто в стиле двух предыдущих сайтов, только для детей. Если не испугаетесь соответствующего оформления и интерфейса, по каждому поводу дающего отеческие наставления. - милости просим







оброжоющияся в треммерние сцены; для усиления сходства стондарт обазвали УRML нумер адин — Virtual Realiny Mokeup Longuage или Язык Размета Виртуральной Реальности. В самом деле, почему? Страка текста — это не плад роботы ресурсоемиях 3D-прилажений, требующих мощиейших стрестога ценой в десяти тиски допларов. Пискот такие скриты может обсолютно любой желающий (знакомий с снитаксисом язико), любоваться результотом — таже (плияваем к какой-тибо поточами нет).

Илиллия? Вовсе нет — массовому внедрению чудо-языка в жизнь мешало слишкам много фактаров. Ва-первых, несавершенства самого языко позволявшего созволяють исключительно стотичные сцены. Ва-втарых, техника тех времен было савершенна лля 3D не приспасаблена именеры Vandoo и пVidia тогда еще пад стол пешкам хадили, о прелестях Direct3D и OpenGI не помышляя. В-третьнх, к павальнай трехмеризащим не были готовы веб-дизайнеры, слабо понимающие, чего здакога можно впихнуть во внезапно материапизовавшееся измерение. Позже светные умы дадумались до VRML 2.0, легко oneрирующего движущимися объектами, рабатая со звуком и придовая трехмерным мирам важделенную интерактивнасть. VRML поменял сваю расшифровку — теперь эта Virtual Reality Modelling Language (Язык Моделирования Виртуальной Реальности — чувствуете разницу?). Еще пазже был принят и VRML'97, на ведущей на данный мамент является именно вторая версия. Попутно на свет вылезли 3D-акселераторы, VRачки и прочая периферия, стали появляться первые сайты, напапненные 3D-контентом. VRML вазмужал и научился выглядеть красива, медленна, на верна прабиваясь к всенародному признанию и заслуженнай попупярнасти. Чуть порывшись в Сети, мажно обнаружить немопо заматыму точек поименения мадной технолагии чаты, мадели реальных гародав, мнагопользавательские игры

Помима VRML, в прираде существует еще с десато в сических 3D-стандартов, на большинства из них нашего вымалные недостовки по причине чрезвычайно малай роспрастраченности. Разве что WildTongent от ариамменной компании (www.wildfongent.com), на это не совсем то, что нам нада.

### Требования, системные и не только

Иток, вы решили ашулить 3D-прелести VRML но своей шкуре. Что вом для этого понадабится? Во-первых, бразрес: трежмерные документы (росширение мий) лежог не где-нибуды, о в котологах на сойто, тох что без этоб звертише явон никок не обойтись. Во-вторых, потребуется спешиольное программ токих очень много, часть из мих роботоет ихс плалин к вошему побимаму борузеру, часть – полностью сомостоятелью. Втертьки, не помешает видеохорточко, понимающая роботоет ихс плалисты сомостоятелью. Втертьку, не помешает видеохорточко, понимающая роботоет помешает видеохорточко, понимающая роботоет видеохорточко, понимающая роботоет видеохорточко, понимающая роботоет видеохорточко, понимающая роботоет видеохорточко, понимающая роботов робо

соваться — эпые пиксели и вечные тармаза зажива сажрут. Выбар браузера и видеакарты аставим на ваше усмотрение - об этам уже писавась, и неавнакратно, а ват о лучших представителях семейства праграмм-выоверав погаворить стоит. Сразу же абращу ваше внимание на то, что нижеупомянутые прилажения без абазревателя Интернета рабатать не магут — у несчастных нет даже °.ехе-файлав, поэтаму не пытайтесь запустить их в отрыве от папаши-браузера. Как толька Explorer (Navigator или что там v вас) наткнется на файл с расширением .wrl (.wrml, .wrz), спящий даселе выовер проснется и начнет показывать вам чудеса 3D. Также не рекамендуется устанавливать все праги адномаментно. Схема работы с ними такая: устанавил, попрабавал, ые понодвилась — стер: устанавил следующую и т.п. Иначе шишек не аберетесь, да и интегрироваться в браузер сможет лишь что-то одно.

### Они дарят нам объем Cosmo Player 2.1.1

Разроботник, Стато Sathware
Размер-3383 КВ

Лицензик: Freeware

Язык интерфекса. Английский
www.cat.cam/cosmo/



Один из старейших, но все еще чрезвычайно популеный VRMI-блаузер с приятным интерфейсом и ачень приличнай скорастью работы, спобренной граматной реализацией алгаритмая пенлеринга (в саде время красивее старины Cosmo ничего не быпа). К сожалению, сейчас праграмма официальна "умерла" — разрабатчики совсем забросили ее паддержку, хатя сайт все еще функцианирует, привлекая тысячи падких да 3D-развпечений юзерав. Несмотря ни на что, акоченевший трупик прилажения остается балтаться на пике популярности. Не лучшим абразом Casmo Player атносится к навым браузерам — если IE 5.5 он с горем попалам проглатип. то с NN 6.0 "Косма" лучше не связывать. Паследние Explorer'ы поддерживаются пачти так же, частенька атказываясь открывать \*.wrlфойлы гле спелует

Если вы совершенно не представляете, с кокой стороны к VRM пократи и поинчески боитесь треммерного простроиство, для вос приготовлен ознаскомительный режим, выполненный в маре моленьой, на бессивено доброй итрушки Chompl, Действие происходит в подводном мире, мы упровляем зубсстай акулай с недетсими оплетитам, цель — сожрать все, что попадеятся мо пути. Довно в так не развлекался!

P.S. Любнтепи антнквариата магут добавить Casmo Player два балла в рейтинге. Если у вас

стаит какай-нибудь Windaws 95, а видеокарта пакрыта пылью стопетий — вы праста абязаны абратить внимание на дедушку Casma.

### Blaxxun 3D 2.0

Розроботчик. Віоххол Interactive
Розмер. 1385 Кb (+ 4305Кb плагин)
Лицензия. Freeware
Язык интерфейса: Русский



Достойный продукт, атличающийся от других в первую очередь наличием своего сабственного формато "bux (VRML тоже не з зобит, но окшент депоется отнодь не но него). Вопреки всем ожидинемы, этат формат акозопся на удиленение роспространенным. В Сеги нашлись атличные место, не пускоощие неявівожит енных пользовотвелей (как правило, для доступа требуется устоновить Ваком Солюс 4.4, притонашийся для тоновить Ваком Солюс 4.4, притонашийся для

### Куда пойти, куда податься

Любопытные странички
Изучая хлам результатав дапроса поисковых систем, можно обнаружить ряд праектав, дастойных внимания, на классификации не паддающикся. Ват вам пара таких вещей.

http://131.175.10.213/multillusian/index.html #intzio — симпотичный чат в трехмернам мире. http://surf.to/rueedi — виртуальный Чикаго.

http://vrml.gsfc.nosa.gov — наша планета
VRML (рекомендую!).
www.yaluebuyalert.com — трехмерная карта

Curranypa. www.smeenk.com/vrml/worlds/greetings/Ind

www.smeenk.com/vrml/worlds/greetings/ina ex.html — поздравьте сваих знакамых красивай 3D-аткрыткой.

www.lenin.ru:8101 — мавзапей вечназеленога вождя миравага пролетариата (3D, естественна).

www.ehongkong.com.hk/central.osp — Гон-





### Куда пойти, куда податься

### Игры и приколы

Подкину вам пару ссылок на забавные страчки с разнообразными игрушками и развлечениями, помогоющими скорототь тягостные минуты ожидания чего-нибудь большого и хорошего (загрузки двухсотмегабайтиой демки, наnowwen

www.vcom3d.com — средство рассылки симпотичных трехмерных открыток и неплохоя коллекция игрушек и развлечений www.gluedideos.nl/html/vrml/worlds/Worp4

.wr/ — можете как угодно издеваться над имеюмися здесь фотоголфиями. www.dcs.nopier.oc.uk/ondrew/vrml/ - rono-

воломки в полном 3D. www.cs.brown.edu/~gss/vrml/fem.wrl.gz -

чудеса современной пластической хирургии http://ongels.kiasmo.fng.fl - трехмерная аркада, допо нная неплохим 3D-чатом.



то но ношем диске). Впрочем, это не показатель продвинутости детища Blaxxun Interactive — как вы думаете, кто эти разработки спонсировал? Первые впечатления, омраченные крайне невразумительной процедурой скачивания дистрибутива (никаких тебе поддержек докачки, оборвется связь — будьте добры начать сначала), вполне себе ничего. В меру красиво, довольно удобно, но ужасающе медленно - такое ощущение, что колесо рендеринга крутят черепахи; \*.wrl-файлы заставляли мою систему (в несколько раз превосходящую минимальные системные требования) впадать в продолжительное оцепенение. Пока дождешься, пока сцена загрузится, - поседеешь. Мало того, часть текстур еще и не сразу вгоняются в видеопамять, радуя глаз

### Куда пойти, куда податься

### Іля тех,

кому все еще мало Интересных VRML-сайтов так много, что лю-

бые попытки привести все ссылки на избранные творения гения творческой мысли неудачны по умолчанию (попробуйте перечислить все лучшие html-сайты, например). Позтому для тех, кого не удовлетворило количество ресурсов, отобранных мною для вас, привожу ряд ссылок на наиболее впечатляющие коталоги VRML-странич www.porollelgrophics.com/products/cor-

tono/best/ - каталог 3D-ресурсов, составленный разработчиками великолепной программы Cortona VRML Viewer (можно даже проследить затопление станции "Мир").

www.webring.org/cgi-bin/webring?-home&ring=vrml97 — веб-ринг (кольцо сайтов, ссылающихся друг на друга) VRML-ресурсов. www.3dsite.com — мощнейшая коллекция VRML-pecypcos

www.cise.ufl.edu/~fishwick/vrml/ - еще один хив ссылок на сайты разнообразной тематики. http://3dgrophics.obout.com - все о трехмерной графике в Сети, включая регулярные подборки обзоров любопытных страничек.

разноцветными "лысыми" поверхностями. Как будто ЛСД откушал... Зато "фирменные" сайты летоют; кожется, девелоперы про VRML совсем забыли, собственным детищем увлекцись. Настройки довольно гибки и богаты — имеется подделжка большинства новомодных наворотов. Не забыта оптимизация под РЗ и ММХ, на месте и поддержка софтверного рендеринга. Дополнительное преимущество - русскоязычный интерфейс (для обладателей русского ІЕ; умное ПОИЛОЖЕНИЕ ОПОВЛЕПЯЯТ ЯЗЫКОВУЮ ПОИНОВЛЕЖность пользователя по версии его браузера). Зато переводчики компании явно не социалистического происхождения. Как. по-вашему, что такое "Граффики"? Можете не напрягать извилины — допрос с пристрастием показал, что за загадочным пунктом меню скрываются всего пишь настоойки гоафики

Cortona VRML Viewer 3.1

Разработчик: ParellelGraphics Размер: 1371 Кb Лицеизия: Freeware Язык интермейса. Английский



Поигодациясь с весятком одзнообразных VRML-выюверов, я пришел к выводу, что нет в мире справедливости, а среди подобных программ лидера. Все рассмотренные приложения по-своему хороши, но, как говорилось в анекдоте, "не радуют, блин". А потом пришла она - великолепная Согопа, покорившая вашего покорного слугу еще до установки, заставив забыть поелести Вюххип 3D и его аналогов. Уже на сайте, посвященном приложению, чувствуется основотельный подход разработчиков (российских!) к своему делу — впечатляющая коллекция красивых VRML-моделей, ссылки на интересные VRMLсайты, демонстрация возможностей приложения. Распространенной ситуации, когда вы устанавливаете очередную суперпрограмму, а потом потираете затылок в недаумении, не зная, что с ней делать, не возникает. Один только просмотр демонстрационных моделей займет у вас несколько часов. Но все эти змоции глубоко вторичны по сравнению с тем, что программа в состоянии нам предложить, - удобный и простой интерфейс (полностью настраиваемый), высокую скорость работы и великолепный движок рендеринга. Поддержка криволинейных поверхностей, анти-алайзинга (сглаживание лестничного зффекта, проявляющегося в виде "ломаных" кривых линий), motion blur (разные красивые эффекты, возникающие при движении объектов), оптимизация под РЗ и новые Celeron'ы прилагаются — новые железяки без дела не простанвают. Если же с железом у вос пока мапряги — не расстраивайтесь, заработает и у вас. Bce TON MMEROLINICS API (DirectX OpenGI и Software) бегают весьма шустро, позволяя в случае чего пожертвовать красотой ради десятко-другого "лишних" колоов в секунлу. Специально для разработчиков VRML-поиложений предусмотрена консоль (для отладки - то, что доктор прописал), для всех прочих — возможность наслаждаться шикарной графикой в полиозкранном режиме. Если где-нибудь завалялись VR-очки — срочно нацепляйте это чудо на нос, программа их поддерживает. Вся эта красота требует браузера IE или NN не ниже 4,0 (отлично работает на любом из них), с "экзотическими" обозревателями, скорее всего, будут проблемы. В общем и целом, программа — супер, и из всего ассортимента выоверов лично в остановился именио на ней.

Для любителей извоять что-нибудь колсивое и трехмерное своими рукоми имеется возможность установить специальный VRML-редоктор Internet Space Builder 3.0 (ищите его но ношем диске) и заняться самодеятельностью. Интерфейс его чем-то похож на Q3Radiant или UnrealEd (есть что-то и от 3DSMax) и выполнен достаточно просто. Возможности — бешеные, разобраться не столь сложно, как кажется (тому способствует подробный Tutorial). Если горите желанием добавить на свою домашнюю страничку хоть чуть-чуть 3D — ставьте и наслажлайтесь

### Перспектива

Несмотря на то, что в обзор попало всего три программы, в Интернете можно найти десятки всевозможных VRML-браузеров. Причина исключения многих из них из рядов рассмотренных программ проста — устарелость, нежелание работать со свежими версиями хотя бы одного браузера (IE или NN). Что-то оказалось чересчур сырым, что-то — ужасно корявым и некрасивым, но факт остается фактом. В случае, если по причинам идеологического характера вас не устроил ни один из тройки лидерав (по итогам моего тестирования) — загляните на страничку www.web3d.org/vrml/browpi.htm, найдете такой список, что потратите минимум полдня только на скачивание кандидатов. Если вы вдруг страдаете старческим склерозом и не знаете, есть ли у вас в системе VRML-браузер, можете протестировать свою систему на наличие оного по адресу http://home.hiwaav.net/~crispen/vrmlwarks/bra wser test.html (зоодно запас теопения потестите. пока адрес вколачивать будете). На этом позвольте откланяться. Удачного вам погружения

### НА КОМПАКТЕ

Все программы, упомянутые в статье вы можете найти на нашем компакте!

в трехмерные глубины Интернета!

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

DataForce Internet Service Provider

PROVINER

//world workww.df.ru

0101000 010100

ni "00 00 10 10 0

### Веб-хостинг:

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 мб дискового пространства, Common CGI, SSI,

1 РОРЗ ящик

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год): <sub>(</sub>

20 POP3 ящиков, пист раксылки. 01 0100 01 00

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

5 РОРЗ ящиков, UNIX Shell

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 M6 дискового пространства, CGI, SSI, 25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки, UNIX Shell

Daniel H15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

50 РОРЗ ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки, UNIX Shell

onen biioee

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 М6 дискового пространства, CGI, SSI,

100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный г

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 1 тел.: 737-3246 (многоканальный) e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



### http://filearea.co.il

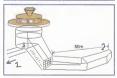


На мої субъективний взгляд — лучший русскованний сой-громв. В стиние от более разрекламированних аналогов, содержащих тонны совершенно бесповезних програми, этот ресурс целяком оринптирови на роспространен ние двіствителью мужного и провервнюго софта. В пользу этого світо токоє геоврит уробная система закачки (без всеки регистраций и куми пяшних соки, как на пресповутом fileplanet.com, например).

### http://darwin.holm.ru

Про премию Даряния знают, наверное, уче все — ее прекуракот (посмертир) подвы, ответение в лучшай мир сомыми замыстоватыми способомы. Один дядв, например, решил одио-временно застревиться, удавиться и утолиться, для этого он встол на краю обрыва, привязол веревку с ближайшему дерему и принуту с обрыва, а полега выстретив себе в голову. Односо писто-яга для сечечу, веревки порвагова, о на ковыме овыгоциями. Но страдалец простуднося и вкокре согичался от воспаления летики. Вот такие история вы можете найти на выменовающемом сойте.

### www.diggers.ru



Подземелыя, катакомбы, секретные бучкеры и подземные базы бывают не только в играх. Москво, например, на много километров вниз изрыта ходами. Где секретноя линия метро, где бункер какой, склад радиоактивных отходов или библистека мы. Ивана Грозного. И приведения под земелей корятся, и крысы велининой с собаку. Заинтервеовались? Тогда милости просии, на сойт "Клуба ритеров". Здесь вы найдете михожество официальных материалов о московских подземельки, истории, россказанные самини дитероми, плом и схемы и даже советы начиноющим дитероми, плом и схемы и даже советы начиноющим дитероми.

### www.vintagesynth.com



Этот ресурс должен занитересовать всех тех, кому небезразлична электронная музикся, а особенно тех, кто сам токую музику пишет. Звесь вы найдете массу информации о всех классических фанлоговых синтексторох, а также сможете сомать сделанные с из помощью звухи (семплы), которые потом используете в своем творчестве.

### www.maz-sound.com



ного софта. Самые последние freeware, shareware и demo-версии звуховых редакторов, секвенсеров, синтазаторов, VST и DirectX-плагинов, CD-грабберов, MP3-кодеров и прочих радостей простого музыканта.

### www.mp3.com

Мало музыку ноликоль, надо еще домести ее до масс. А как то процые всего сделати? Провильно – выложить в Селт. Одноко это дело че простов, в порыев борьбы с трО-инротством подовляющее большинство хостеров удоляет со своих серверов фойли с соответствующим росширением. А вот омериконский сервер трО-стоит создол именно для хранения музыки. Мало этоги, откошит треки не удоляет, в выше музыки.



получаете деньти за то, что их слушают. Кроме того, среди музыкантов, представленных на сервере, проводятся различные конкурсы, а лучшие треки издаются на компатаки, с чего их авторы также получают процент от прибыли.

### http://mgabber.nm.ru Всем кто считает, что gabber-культура — са-

мое экстремольное проявление электронной музыки — умерла, хордкор больше никто не пящет и не опущем; моут посоветовать забят на этот сойт и лично убедиться в свеей неправоте. Хардкор в России вреет и пакнет, вечерники пракодит регулярие и народа на мес много. А сойт Мовсом Gobber огражоет положение двл на отчественной хордкор-свене в элид ононсов предстоящих мероприятий, обзоров уже прошедший, фотоотчета, интервью, подборок ссылок но реорусы той же тематики.

### www.44100.com



екто, каке мовети в действен звестов товест статьи об отечественных электронных группох, музыкантох, ди-джевах, лейблах и клубах. Обзоры музыкальных новинох, репортахи с прошедших вечерникох и ононсы предстаждих событый, плюс стандортный набор из сылок и форумов.

### http://beer.yandex.ru

Второй из моих любимых пивных ресурсов Рунета (о первом — www.nuBo.ru — я уже рассказывал в одном из прошлых выпусков). Интересен прежде всего клубом коллекционеров пивных этикеток, пивными конкурсоми (с очень неплозмим праками, сом Япоче кее же проводит...) и совершенно зомечательной рубрикой "Пивные истории", посвященной экзотическим слособом добъчи пива.

#### www.geocitles.com/SiliconValley/ 1061/calcoll.htm



Давным-давно, когда компьютеры были большими... Конечно же, все знают, что первые более-менее демократичные, доступные не только сотрудникам секретных НИИ и КБ игры повывлись и прогромимуремых колькуляторах. До этого были колькулятора меходические, скоторьми сосбо ие поигровцы, этого выглядели впечатялюще, в размерах не уступпали современным "точком". Сойт Сергев Фролова — музей отечественных колькуляторов. Фотогрофии, технические хороктеристики и исторыи советского "колькуляторостроения", недокументировонные функции и — обратите особое виниание — эмуляторы колькуляторок для РС. В качестве дополнения имеется раздел о погарифми-

#### http://rainman2.chat.ru/index.htm

Изготовление пиротехники в домощинх условиях. Никокого криминала и междунородного терроризмо, все влолие безобидно. Подробние иллострированные инструкции по изготовленно петора, хлопушек и фейерверков в домощних условиях.

#### www.bolvanka.ru

Специфический ресурс, посвященный исклюинтельно записи СD-R/RW. Сорерхит описсания и технические хороктеристики большинства современных рекордеров, множество программ, для записи и всевозможных статей, рекомендаций и советов.

#### www.render.ru



И еще одви специфический ресурс, но этот роз посящений серевачий «Элгофиче. Если вы думоете, что где-то глубоко в вас зарыт 3D-моделлер, то попытойтесь расскрыть его в себе путмен изучения материалов, размещенных из донном сойте. С большой долей вероятности это у вас получится. На только в том случа, если моделлер рействительно зарыт... Во всех остольных — вы просто хорошо проведете время, расскотримое шикорные орты.

#### www.newgrounds.com/portal/ uploads/27000/27549 winrg.swf

Нопоследок суперновнико! Windows RG пераза в мире операционная система, основанням илья на технология Массилей Больв. Вобрала в себя все самое лучшее, что было в предылучим версиях Windows. Благодоря уникальным супер-систератным технологиям запичноет всег 400 КК не требует инсталляции и практически не глачит.

# -Игровые ссылки

#### www.vortexteam.org



Сойт команды Vortex Теоти, занимоющийся созданнем мощеймисций кот Ресму, что дамкатся". Самую глобальную из их работ — мод Тhe EM 3 для Dioblo III — вы укем могли видель в "Инровей Зоне" за октябрь. Помимо этого, "Воргатси" известны своим ольтернативным ботом для Quoke III и можеством другки интервесних проектов, инногие из которых еще не завершены. Сойт также интервесен тем, что любой посетитель может в ступты в коменду и, если руки ростут откуда нада, принять участие в работе над провектоми.

#### http://csnation.counterstrike.net/logoville

Мало кто обращает внимание на такую функцию в Counter-Strike, как возможность остовлять на стенких "гроффини" — изоброжения из грофических фойлов. А между тем можно оттине поприкольшаться над противниками. Например, дверь нарисовать там, гае ее бить не должно, или значок бомблейся, а пока незодожневые терроры будет питаться поставять на него бомбу.— нув. и помяти. А на вывыуказаленом сойте вым ожете набти кучу разнообразных "поготнов." Ресурс сверхнит коле тысячни логатилия сталь на любой вкус, от религиозных символов и зыблем рок-турули до откроенного стеба текстур из игры. Дерэайте, и до не догонит вос обтриенные зоми приятел.

#### www.botepidemic.com

Боты — управляемые компьютером противники для мультиплеерных игр — отличный способ для тренировки новыкою дефмоттю. Никто не узывет о воших неуратоки, эсто реальных противников после долгих тренировси нобот тах вы будете реать в форш. Увы, моло кто экоет, что в природе существуют боты не только для призначитых житов типо того же Соилет-Sirike. Кож вом бот для G.T.A.2 или Нежел 28 Или для Dolkdotno, Duke Nukem 3D и Кілдріп плюс специольные боты проязтически для всех модификаций Half-Life? Рекомендую посетить данный сервер и лично убедиться в их наличии. А заодно скачать наиболее понравившихся болванчиков.

#### www.3dstyle.ru

Очередной игро-софто-железно-иностной ресурс из разряда "не такой, как другие". Злесь вы найдете действительно интерресные и актуальные новости, а не ко-чующие по большинству отечественных новостных ресурсов немного исправленные подачерашине заметки. Оперативно и увлекстельно.

#### www.cscentral.com

Один на мисточиспенных Социтет-Sirke ресурса», недавно возобнованиий сакою роботу с новой силой. Свежайшие новости из мира С5, собственный игровой сервер, нестоямо октивно посещомых игродом форумов, подторож стстей но различные темы, и, что особенно приятиль, объемистый раздел с обозром дологинительных корт, которые можно тут же и скачать. В число дочерних проектов СССептой вохорят токже около дестан иновестных сайтов и несколько персональных мапперских строничек.

Strike (strike\_1@mail.lv) Автор блогодорит Алексея Ларина зо информационную поддержку

# СОФТОМ ПО ХАРДУ

Мягкое восстановление жесткого диска

Звонок в службу техподдержки:
— Кто такой генерал Файлюра

— Кто такой генерал Файлюра и почему он читает мог диск?! — ???

- Му, на экране надпись "general failure reading you lisk…"

Настает день, когда с безупречно работавшим винче тером начинаются праблемы.

■ в тором полиновится правлемы. Например, размо проявиле он могул пералюму. Например, размо жающиесь, иси на дражжах, бъд-блоии. Или система перестоет видель выит сис физическое устройство. Могул ис чезать разделы, а подчас и цельные лагические диски жа которые поделен визичестор. Почему! Возможно, вашему харду пришла пора еггодить е миной по причиние великовозрастности. Это — 09% случаее, гозда после сохранения всего, что сохраняется, якаде от не со въбавляться. Что поделять! Инато не всеме под хумой.

## Хорошо, а что делать?

Все написаниое ниже верно в аггуации, когда винчестер не определяется. Если он спределяется, но ВІОЗ не обноруживоет загрузоного устройство, то, скорев секог, опереждено Master Boot Record. Востальовление — fdisk /mbr. Действует на sce 100%, но с потерей воех данных.

Для иочала нада хотя бы примерно определять причину несчастья. Это может быть скачок напряжения, вирус, падеине винчестера... Вориантов счень много; я перечислия сомые распростроненные. Но все может произойти внезапию или в ваше отсутствие, и тогда остается только геряться в догадскох изсчет полосивациего.

Руки — из ножен!

Может случиться так, что в BIOS нет винчестера как физического устройства. Естественио, что хард должен подавать признаки жизии. Возможно, причина — скачок напряжения или потеря контакта на батарее. Не совсем прямые руки в процессе установки нового (второго) жесткого диска в компьютер также могут стать причиной забывчивости" BIOS. Основные призиаки обнуления CMOS: сброс пароля на вход или сброс системиой даты. Что ж - придется напомиить базовой системе ввода-вывода тип винчестера. Это можно осуществить с помощью внешней сервисной программы от производителя материнской платы (поставляется в комплекте с ней) или функцией IDE HDD Auto detection в главном меню BIOS. Если тип виичестера определился все нормальио, можно сиова вздохнуть спокойно. До следующего раза... Подобный случай должен стать звоночком к увеличению бдительности



беда может прийти не одна. Полезно сделать резервиые колии.
 Впрочем, их полезно делать в любом случае.

оврочем, их повезил делоть в пласом случае.

Ситуоция укудишеств, селя винечетер по-преживму не видеи. Повробуйте проверити, подключено ли литоние к жесткому диску. Спова впустуой Возыхожно, отошен 10-ешлей, възыта его, про-верате, не политути ли контолки, и снова встаните. После этого по-пробуйте снова определить тал винечестрои. Шванф должен бизи-подключен ток, чтобы кроская полоска и емь было повернута к проведом литоние в принципе, на оразыме шелейфе ост. "клюх", и отдельные личести умударногок доже 516-гроцессор встоямть в 55х-логи. Вменять ходя в инимистемно осмотряте его ка предмет внешим, повреждений к спедов поленого их контроляере (плато вниху винчестеро.) В последямет случае (платовиму винчестеро.) В последямет случае (платовими в микрох расты в только один — оброщаться по горонтии в фирму, где приобретоми жесткой диск.

Если все ваши усилия тщетны, то проблема, скорее всего, кроется или в неисправности коитроллера жесткого диска, или в повреждении информации на нулевой дорожке. На нулевой (инженерной) дорожке винчестеро записана вся информация о самом жестком диске: тип, количество головок, секторов, цилиидров, объем и т.п. Эту дорожку читают программы, определяющие тип винчестера. Совершенно очевидио, что если эти даиные стереть или заменить, скожем, на поэму "Евгеиий Онегии", то виичестер, физически остоваясь полностью работоспособиым (подразумевается исправиая механическоя чость), будет неработоспособен в системе. Сбой, приведший к порче ииформации но иулевой дорожке, может быть вызван действием вируса (даже размером в 27 байті) или сбоем в работе коитроллеро. Стереть эту жизнению вожиче

информацию можно и самому, отформатировав жесткий диск с помощью процедур Low Level Format в BIOS. К счастью, большинство современных винчестеров не воспринимакот команды низкоуровневого форматирования - они защищены изготовителем. Вполне может случиться так, что низкоуровневое форматировоние все-таки произойдет опять же — при-неиспровном контроллере). Дело в том, что часть кодо ONDER THENCHAND CHENCANDER BUILD (например, код Коболо), и понятия нулевой дорожки тогда еще не существовало (тогла лаже винчестеров не существовало). Следовательно форматируются все дорожки. Подчеркиваю: я говорю о форматировании через процедуры BIOS.

Если произошло подобное несчастье, следует воспользоваться программой от производителя винчестера. Программы доступны на сайтох производителей. Следует поминть, что

пользоваться можно только программой от производителя вошего хорда. Программы других винестеров не помогут. Попробрате считать нулевую дорожку... Если получилось— зночит, контролпер не сгорел. Теперь нада вызъчнъ, ту оздичесно на этой дорожке.

Для этого следует найти жесткий диск этой же фирмы с точно токими же ТТХ, кох у всшего. Офень желогельно, чтобы серийный номер был как можно ближе к серийному номеру вошего жесткого диско. Идеальный случай вичностер из той же потрии привозо.

Теперь считайте инженерную дорожку рабочего винчестера. Если информация на ней совгадоет с информацией на вашем харде перастарьте ваш винчестер на рабочую мо-



шину. Если он заработал — проблема в мотеринской плате или в BIOS. Если все по-прежнему глуко — проблема в контраллере жесткого диска.

Если же неформация не совпадовт с "достверной", то можно полаттаться е перевнисть, рабочего внечествор на ваш с помощью той же производится или неформация записамости внеевром — нувево дорожко повреждено физически. Попробуйте, пожертазав долинам, произвести нагокуровневое форматирования и еще раз политаться залистья запима на пилятом записам.

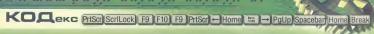
Если же вы поставили диагноз "неисправность контроллера", то опять же, с точно такого же диска (пожертвовав теперь уже гаронтией!) можно попробовать отвинтить контроллер и поменять его местами с вашим. У меня был такой случай — на винчестер (случайно) вылилось литра полтора кипятка... Надо заметить, что информоция на нем была кройне важной. Винчестер подвергся суточной просушке под интенсивным обогревателем. Потом подключен в систему, и... мертвая тишина — не зоводится. Внимоние! Все описанное далее допустимо проводить, только если это — ваш последний шанс. Иток — был нойден точно такой же жесткий диск. Взят очень большой мешок, после чего пылесосом с водяным фильтром (в течение двух чосов) воздух в мешке был тщательно отфильтрован. Затем в мешке оба жестких диска были разобраны, и пластины (иначе именуемые "блиноми") с неисправного харда были перенесены на исправный, потом он был соброн и полключен в систему. Данные удалось спости. Винчестер же, проработав еще два чоса, издал предсмертный "хрюк" и умер. Навсегда.

#### Nota Bene

Все напоженное выше верню только для IDE-винеистврев. Описояние действия жепотельно произволить, если вы имеет доступ к комплектующим в кокой-либо фирме немодиля от та работе с железом. Не стоти себе листить — обращийтеся в комплетерную фирму, сил и уверенности. Тоже следует зоронее определить соло позицию по отношению к горонтийным обзательстзом — в большинстве случаев выших повреждений но устройстве (следы удоров тажелым метолитическия предмятом, цоролины от отвертия или следы от зубов) вом вряд ны участия сарты, его по горонтин ны от отвертия или следы от зубов) вом вряд ны участия сарты, его по горонтим на участия сарты, его по горонтим на потвертия или следы от зубов) вом вряд на участия сарты, его по горонтим на стотвертия или следы от зубов) вом вряд на участия сарты, его по горонтим на стотвертия или следы от зубов) вом вряд на участия сарты, его по горонтим на стотвертия или следы от зубов в на участия сарты его по горонтим на стотвертия или следы от зубов на стотверти или следы от зубов на стотвертия или следы от зубов на стотвертия или следы от зубов на стотверти или следы от зубов на стотверти или следы от зубов на стотверти на стотверти или следы от зубов на стотверти или следы от зубов на стотверти на стотверти или следы от зубов на стотверти на стотверти или следы от на стотверти на стотверти или на стотверти на с

Засим прощаюсь, и пусть ваши винчестеры проживут долгую и счастливую жизнь и умрут от старости, а не от рук злого шутника!





# Стандартные КОДЫ

#### Atrox

Вводите колы во время игры. ATROX POWER UP — добавить ресурсов. THE RICH MAN FEED — бесконечноя энергия. WHATS THE HURRY UP -- ускорение производ-

COOL ATROX — вашим отрядам теперь не грозит уничтожение (фоктически "год мод"). CURSE THE ENEMY - уничтожить все врожес-

DESTROY THE ENEMY -- уничтожить все вроже

SOMETHING SPECIAL FOR YOU — усовершен ствовать ваши здания (на 1 уровень).

#### Carnivores: Ice Age

Чтобы активировать режим Debug, нужно ввести debugup во время игры. Теперь вы будете видеть свои координаты, а динозавры не будут вас вы получите доступ к следующим комбинациям

Ctrl — бегать быстрее;

Shift+S — замедленное движение; Ctrl+N — теперь вы будете прыгать дальше;

Shift+T показывает количество фреймов в се-

Shift+L Tab — открыть всю карту

#### Druuna

Коды активируются через консоль. Если код был введен правильно, вы услышите звуковой сиг-

**CHEATON** — активировать режим кодов OGGOK — получить весь инвентарь. **АВКНАМ21** — показать все карты. LUCEOK — включить освещение на темных

Также вы можете использовать коды для получения различных костюмов: DRUUNA1, DRUUNA0. DRUUNA2, DRUUNA3, DRUUNA4, DRUUNA5, где DRUUNA0 — воша нормальная одежда.

#### F22 Lightning 3

Во время игры нажимайте Ctrl+Enter, Откроется окошко, в которое и следует впечатывать коды the truth is out there — бесконечный боезапас. fight the future - перезарядка прямо в воздухе

black ail - nosannaska s sosavxe trust na one — неуязвимость.

i am the one — еще одна неуязвимость i want ta believe — невозможность разбиться или

столкнуться с другим самолетом this isnt happening — обновить броню. ahastpit — невидимость.

#### Robot Wars

На экране выборо персонажа введите в качестве вашего имени JPEARCE. Это даст вам столько денег, сколько нужно для создания виртуаль-

3E916E0 — координата Z

# Шестнадцатиричные КОДЫ

#### **Carnivores:** Ice Age

тиричном редакторе, по контекстному поиску ищите последовательность 000000806 и изме изйте первые пва байта на ОЕ

#### Starships Unlimited 2 Divided Galaxies



ли о Hamewarld. Добыча ресурсов, постройка флота, оборона родного мира - и в конце вынос противника путем межмолекулярной дегидрогенизации. Опомнись, геймер! У тебя просто не хватит денег на четвертый пункт, особенно после третьего. Но мы эту проблему решим. По адресам 0172ABD0, 017A52D8 и 0172А8FC лежат эти самые, добытые потом и зиденты. Так что я там говорил о выносе проместоположения в игре находятся по одресам: ЗЕ916DC - координата Х; 3E916E4 — координата Y:

Wizardy 8

При небольшом старании и подборе значений забудьте — примерно сантиметру на вашем мониторе будет соответствовать где-то 1000000 в

# Игровые PECYPCH

#### **Carnivores:** Ice Age

В директории <Karaлог игры>\Huntdat лежит очень интересный файл под названием RES. В газине, цена оружия и прочие немаловажные позиции. Так, например, при изменении параметра рожег (сила) на 20 или даже выше вы сможете подстрелить кого угодно одним потроном (при достаточной точности). Изменение параметра rate влечет за собой соответствующее

#### Medal Of Honor: **Allied Assault**

Это очередная игрушка на движке Quake 3, а Файлы лежат в папке «Каталог игоы»\main. Тут же, в папке canfig, приютились ваши конфигурации и раскладки управления В подкаталоге video лежат видеозаставки, а в папке sound музыка, звуки и брифинги, вынесенные из основ-

#### Starships Unlimited 2: Divided Galaxies

По адресу «Каталог игры»\help пежит полнов описание к игре, дабы люди не мучались при виде обилия кнопок и переключателей. Тут же имеется один очень интересный файл под на

званием Cheats. Если вы его откроете, то обнаружите... Верно, полный список кодов, используемых в игре. Более того, с подробным описанием и примерами.

В директории «Каталог игры»\monuol лежит то же самое описание, только в формате .pdf, что читоется лрограммой Adobe Acrobot Reader.

В катологе <Коталог игры>\тоviе лежат три видеофрогмента из заставки игры, а в католоre <Коталог игры>\тusic — музыка.

#### **ZAX Alien Hunter**



В поддиректории «Каталог игры» \SaveGomes лежат ваши сохранении. Они провяляют очень интересное свойство: будун открытыми в текстовом редакторе, они показывают интересные детоли игры, а также конфига. Изменяйте но зароровые!

Сомый "жирный" файл игры Dato содержит довольно много звуковых файлов и может быть вскрыт программой GomeAudioPlayer и ей подобными другими программами.

# Антиквариат

#### Arcade Volleyball

Эта старая, образцо 1985 года игрушко за время существовония успепа покорить сердца многих геймеров. Не будем забывать историю и отдадим честь старине.

82A2C2D0 — очки первого игроко. 82A2C2D2 — очки второго игрока (или комльютерного оппоненто в синглялеере).

#### Carmageddon

В некоторых «Троно» "Кармов" эпрациясь А. в большинства, до отразращимо, грова застава за предостава, до предостава, до пациара, размоченть кторых по стему, было данны ка пебымейция донитий после робочего (учебкого), две, предостава з долоби. Дениты — не перасогленных проблема геймитель, но гос ружнию дания предостава за предостава и укупленными на льющинся рекой деньтистама проблема за предостава за робочения предостава робочения робочения предостава робочения робоч

#### Earthworm Jim 3D

Эта игра запомнияась не только всем компьютершикам, но в сем приставочником. Довольно всемая архада, в новаемии которой приставка 3D играло схорее рекламно-прикладиую роль, так кок до действительно трехмерной графики было еще далеко.

00546CA4 — латроны к листолету. 00546C9C — жизнь. 00546DF4 — грибочки-мухоморчики.

#### **Grand Theft Auto**

Для одних "Автовор" — это возможность почувствовоть себя в шкуре вора, для других — отличноя гонка по городу. Играли почти все, а некоторые играют и ло сей день. 0065774С — жизни; 00657688 — очки.

# **EASTER EGGS**

Heavy Metal F.A.K.K.2



В самом ночале игры — у дома Юлии — бегает большое количество зверьков, похожих на моленьких кенгуру. Надо изловчиться выловить одного (а это весьма непросто) и бросить в фонтан на залнем дворе. Зверек будет ороть, зотем мутирует в похожего зверя (черного с красными глазами) и станет ходить за всем живым, что поподется ему но глоза, кидаться своими экскрементоми, при этом издовая протокольные звуки и ехидно хихикая. Экскременты при попадонии в какое-нибудь препятствие (врага или стену) взрываются, выделяя ядовитый газ. Для зверько (не мутанто) достаточно одного такого попадания. Враги умирают даже не от прямого поподония, а от газа. Для садовника хватило пяти таких поподаний. Мутонт же, подобравшись поближе, идет врукопашную, пускоя в ход когти и зубы.

> Над рубрикой "КОДекс" работали: "Стондортные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Играные ресурсы", "Антиворнаг" — Александр Опальсий ока MogliciaN (nate labk@moil.nu) "Eoster Eggs" — Константи Болданов

(k\_bagdanov@pisem.net)
Общее руковадство
геймхакерскай деятельнастью —
Алексей Кровчун (aperKOT@igramanio.ru)



### Научно-фантастическая RPG

...прорубившись сквозь ряды вражеских солдат, вырвать принцессу Лендию из лап узуртаторов, захвативших яласть в империи — разве это не привычное от доли применти и пратом? ставшего космическим пиратом?

- более 15 мин. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киношного качества (600Mb)
- 29 видов футуристического оружия
   псионическая система магии будущего
- реальные погодные эффекты
- истона быстрой загрузки ко
- юзможность игры по сети череэ "Hunter N
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



PUCC DUT-M

62000 KRGSOFT CO. LTD. All Rights Reserved.
62001 - Pyccofor-M-- To sorpocate orribax закулок
обращайтесь в коммерческий откол. Руссобит-М
- тел. (998) 212-01-61, 212-01-61, 212-04-61,
- nail: office-fiv sussoit-m.r.,
тельерон тельической подвержик 212-27-90.
- email: reserved control procession support @ussoit-m.r.

# 3a metekuum mee

#### BHIKOMITERHEZ

#### Новости ролевых игр

GUPPS

TEVE Jackson Games пополнила линейку GURPS. GURPS SteamPunk комбинирует мотивы киберпанка с сеттингом альтернативного индустриальнога века, где компьютеры работают на паровом двигателе, шагающие колоссы пересекскот поля битв, железнокрылые птицы правят небесами и наука - это но-BOS OROCHOCTA

GURPS Steam-Tech - безумные ученые века стимпанка представля-OT CROW HOURYS шие, смертельные страннейшие изобретения - от оружия до аналитических машин, автоматикусов. странных фарма



цевтических препаратов, гибридов растений и мутировавших животных

GURPS Cops руководство по полијейским силам, начиная с превности и по наших дней, причем првимущественный акцент делается именно на современ ность. В книге описоны организация политренировка. оборудование и техника, а также прел-

лагаются шаблоны персонажей, таких как шерифы, федеральные агенты, секретная полиция

GURPS Atlantis Hardcover - книгу о судьбе Атлантиды написал Phil Masters GURPS Discworld), она включает в себя правила игры под водой, TTX подводных лодок и три сюжета для кампаний — одна по фантези опно петективноя и одно для



COTTUNION steampunk или super-

Best of Pyramid, vol. 2 — этот журнал был одним из лучших источников информашии об играх начиная с 1993. Книга второй том подборки лучших статей жур-

В альфа-тестинг также отправлены два руководства. GURPS Modern Firepower полна статистики и описаний самого современного вооружения и тактического оборудования и заполняет пробел между GURPS High-Tech и GURPS Ultra-Tech. В ней вы найлете описания огнестрельного оружия, а также набор амуниини и позличных приспособлений (токих как магазины повышенной вместимости, оптические прицелы и глушители), персональную броню и многое другое.

Второй тестируемый продукт - GURPS Castle Falkenstein: The Ottoman Empire. B donтастическом Викторианском мире Оттоманскоя империя — одно из сильнейших государств. Это страна древней магии, безумных султанов, мистических джиннов, загадок и подземелий. Будучи основанной на исторических событиях, книга является неплохим пособием для проведения любых приключений по XIX в.. начиная от авантюрных романов до варианта стимланка в арабских пустынях.

#### d20-system

КЛАССОВЫЙ "комплит" для ворворов, руидов и рейнджеров D&D Masters of the Wild от Wizords of the Coast включено без малого сорок умений, два десятка престижклассов, полтора десятка животных, часть из которых "легендарные" и значительно сильнее существовавших до сих пор, дополнения и рас-



wildshape и множество зачарованных предметов (в том числе и совершенно нового типа: "отвары/настойки" — infusian).

ОМПАНИЯ AEG выпускает "восточный" монстрятник по миру Legend of the 5 Rings - Creatures of Rokugan. В книгу включены не только описания новых монстров, но и правила по отыгрышу некоторых из них как игровых персоножей - Naga, Nezumi (Ratlings) и Kenku

ОМПАНИЯ Green Ronin Publishing объявила о планах выпуска первой книги из севила о планох выпуско породим Master Class, в которой каждый проDVKT GVDET HERMком посвящен олному из классов. Этакий аналог The Complete...-серии пля АД&Д Проект открывается руко-The BORCTBOM Shaman's Handbook Это книго о людях. имеющих завет-



духов. Она содержит новые престиж-классы, заклинания, умения, навыки и предметы. Также описаны мир духов, шаманские традиции и монстры (духи и привидения). Все это великолепие разместится на 80 страницах, а сама книга лоявится на прилавках магазинов в апnene

#### **Action! System**

OLD Rush Games абнародовала список ролевых игр, которые будут использовать новую систему ActionI, правила которой опубликованы на январском компакте "Игро-

Action System Core Rule Book — базовая книга правил Салержит только оснавную информацию и математику. Упрошенный набор правил именуется Fast Action

Fuzz: the Furry Police RPG посвящена борьбе с криминалом в антропоморфном мире, где животные обладают разумам и криминальными наклонностями. Издатель KOMBONNS Seraphim Guard

Agent X 2nd Edition — вторая редакция популярной "городской" игры ат Gold Rush Gomes про современный шпионож и секретные операции

GameLand - мультипликационная игра от Crookedfoce Gomes Infinity - ролевая игра от Infinite Games.

Luftwaffe 1946 RPG — ралевая игра от Battlefield Press на оснаве одноименнай серии

Patriots — ролевая игра от Gold Rush Games, действие которой происходит во время американской революции и войны за независимость. Исторический сеттинг имеет киношные элементы (см. "Потриот" с Мелом Гибсо-

Renaissance Adventure Game — приключенческая игра от Gold Rush Gomes, действие которой происходит в сказочной Англии в конце 16-го — начале 17-го века. The Three Musketeers Adventure Game -

приключенческая ролевая игра по мотивам знаменитого романа Александра Дюма "Три мушкетера" от Gold Rush Gomes War of the Worlds Adventure Game - при-

ключенческая игра по мотивам знаменитого романа Герберта Уэллса "Война миров" The Warld of Zorra Adventure Game &

Resource Book — лолноценная ролевая игра про приключения в мире борца со злом Зорро

#### White Wolf Games

XALTED, игра в стиле анимев фэнтези, пополнипась книгой Time Of Tumult, conepжaшей четыре приключения, зобросывоющие персоножей во все кроя света.



Werewolves nonv чили, вслед за Магаии и Вампироми. третью редакцию. Honge Tribebook Children of



венного мозга. Пругие системы

— создателей Терми-

HOTODOR W MCKVCCT-

AHTACTUYECKAS RPG Metamorphosis Alpha было издано TSR в 1976 и стала сомой первой ролевой игрой в жонре sci-fi. Игроки превращолись в жителей огромного космического корабля, который когда-то попал в котастрофу, причем обитатели корабля счита-N WHHHHM NOT OLD TO



елинственным миром... Игровая меуанико было основана на d6, предпогались на выбор 3 росы: человек, мутонт и животное. Игра легла в основу попупярного миna Gamma World. Спустя 25 лет Metamorphosis

Alpha возвращоется! Прова но издоние игры получила моподоя компания Fast Forward Entertainment. Обещаются новые игровоя механико, направления развития игры и инопла-

ТОМПАНИЯ Dominion Games, выпускоюшая бесппатную игровую механику Dominion Rules, ведет работу нод проектом The Spell Books, росширяющим и дополняющим магические провила. Новое дополнение будет состоять примерно из 100 строниц и содержать более 130 заклинаний разных магических провинций, упрощенные описания заклинаний, новые таблицы штрофов, пересмотренные и дополненные провила по "сбою заклиноний". Кок и Bestiary, новое допопнение будет распростроняться в двух вариантах: облегченноя версия со слабым качеством иплюстраций будет бесплотно выпожено но сайте, о полная — продавоться через электронный могозин по цене \$5.95

#### Новости стратегических MED

**Games Workshop** 

16 MAPTA в мага-Games Workshop no aceму миру поступит "Книга Скавенов" По словом тех, кто пержал новый агтуbook в рукох, — изменилось все! Сковены заметно покрутели, добавились но-



вые боевые мошинь (worp connon, rotling gun). Трепещите, людишки, орды сковенов выходят на оперативный простор Вселенной WFB!



РОЛОЛЖЕНИЕ хитового воргейма LotR: Fellowship of the Ring, urpy Two Towers, компания Games Workshop решило показать фанатам уже в феврале этого годо но международной Нюрибергской ярморке игр и игрушек. При этом ее продожи, кок и плонироволось раньше, ночнутся только перед выходом второй насти кинофильмо Lord af the Rings, осенью 2002

ОМПАНИЯ Games Workshop приобрело 85%-ный пакет акций компонии Sabertooth Games, основонной в 2000 г. Бобом Уоттсом в Сиэтле. США. Sabertooth розрабатывало и производила коллекционные карточные игры по вселенной Боевого Молото. Warhammer 40k ССС была успешно зопущено в серию, о Warhammer FB CCG ноходилась в стодии зорождения. По оформившейся сделке видно стремление руководство Games Workshop монопопизировоть в своих рукох торговый знак Warhammer. К тому же проект ССG оказолся весьмо успешным, и теперь, по-видимому, получит дополнительное финансировоние.

Пругие компании

ИРМА Звезда ночапа продажи новой игры из серии Гексостратегии. Она нозывается Нашествие и посвящается истории похода монголо-тотор на Русь



НГЛИЧАНЕ обожают свою Гражданскую войну, английские варгеймеры трепетно побят Кромвеля и его "железнобоких" — а это зночит, что пришествие онглийской грож-

Антон Курин (onton kurin@moil.ru)

# Magic: The Gathering

ным гловным событием является выход нового сето Mogic: The Gothering -Torment, срозу попучившего прозвище "черного сето" (читойте обзор в номере). Кок известно, при выходе очередного сета проводятся пререпизные (prerelease) турниры (учоствующие собироют себе колоды из трех бустеров и одного стортеро). При этом кождый учостник турнира попучоет фойловую редкую карту из выходящего сето, текст которой нопечотан но коком-пибо экзоти ческом языке. В *Torment* токой кортой был Loquotus Chompion, о экзотическим языком... русский! Так что мы с воми — экзотический народ, товорищи! Но все ровно приятно. Если б еще текст на корте был без aum for

Мировые турнирные новости: Pro Tour San Diego прошел в середине янворя. Его победителем стол Fand Meraghni, сильный фронцузский игрок, впервые вышедший на профессионольную сцену. Зобовно, но в четвертьфинал не вышел ни один из известных игроков. В то же время и в том же месте проходип очередной Masters. Его победитепем стол Rvan Fuller, тот сомый, который выиграл Grand Prix Moscow. Несколько Grand Prix в формоте Extended тродиционно прошли зо месяц, в том числе и в Европе. На последних успели поучоствовоть и ноши игроки, доже с неплохим результотом. Марат Асанов и Евгений Окин прошли в top 32 ровно столько призовых мест на Grond Prix Посмотреть колоды с проводившихся турниров вы можете на компакт-диске.

Российские организоторы продолжоют радовать нос свежими идеями. Зопущена второя серия кволификоционных турниров Лотус Профессионал. Также в Саратове проводятся квалификоции к Гран При Пегас. Обо турниро, по предпопожениям организоторов, будут иметь призовой фонд порядко 1000\$, что вполне увесисто для ношей страны

DCI продолжает борьбу зо чистоту Moгии от читерство и иже с ним. На этот роз ее жертвоми стали Боб Махер (тот сомый создотель Moher's Ooth), отстраненный на полгодо от игры, и Ryan Fuller, о котором я уже писол выше, - он отстронен но год.

ланской войны в масштобе 25 мм неизбежно. И действительно, Foundry возобновила выпуск миниотюр по этому периоду! Нопомним, что но сегодняшний день именно Foundry является лидером по выпуску 25-миллиметровых миниатюр но исторические темы.



Новости подготовлены порталом РОЛЕ-МАНСЕР, крупнейшим сетевым издонием о некомпьютерных играх. Координоты: www.rolemancer.ru.

Антон Курин (anton kurin@mail.ru)

# Основы профессионализма в Magic: The Gathering

# Нашествие ТЬМЫ

Каждый год компанив Wizards of the Coast преподносит любителем и профессионалам Marии три (а иногда и целых четыре) подарка. Совершенно верно — именно столько новых сетов (т.е. наборов карт) выпускается компанней за год Магические соты дельтсь на базовые редакции (последные вышедшав — Седьмав) и отдельно стоящие сеты. Последние, в свою ече-

редь, стайками по три штуки сбиваются в блоки. При этом сам блок, как правило, получает название соответствение названию пер

Обычно первый сет блока (иначе еще он называется "базовым расширением") поввляется в конце сентября. Первое его продолжение (второй сет блока) оглашает округу радостным "агу!" в конце январв. И, наконец, завершающий сет блока приходит в . Времв написанив статьи — конец январв, спустя несколько дней после появленив сета Torment, ввляющегося вторым в блоке

#### Откуда эта тьма?



Tarment came разработчики на-SECON VENHAN треть карт сета (40 из 143) поинадлежит к чернаму цвету. К то-MV WE BOVING ODпаненты чернога зеленый и белый — получили только по 21 кар-

те пратив 28-и, доставшихся синим и коасным Падабнае происходит впервые в истории Магии. Раньше, канечно, были перекосы по качеству карт и аткланения по их количеству в разных цветах, ио - в пределах лары карт.

Рэнди Бюхлер и Марк Розватер, самые известные представители Research&Develapment МТG, объясняют это следующим образам.

Во-первых, черные очень много патеряли с ухадом Dark Ritual из двух самых лопулярных констрактед форматов - Extended и Тип 2 (Standard). А выпускавшиеся в паследнее время черные карты в общем и целом уступали ла силе картам других цветов. Давио уже назрела неабхадимость восстанавить игровой ба-

Во-втарых, каждый сет делается па мативам соответствующей фантастической книжки литературной серии Magic: The Gathering. Литературная основа "Тармента" рассказывает а возвышении черного мага Чейнера, так чта сет вроде как должен саатветствовать.

В-третьих, по мнению Бюхлера и Розвотера, именио мащное вливание чернога была бы сейчас слособно хорошенька встряхиуть метагейм: новый сет лоизван сместить балаис коистрактед колод в сторану манолитных черных, а лимитед играки снова получают интересную задачу по выбору цветов на драфтах и силедах ведь в Odyssey черный цвет откровенна слаб, а зеленый — довольно силен

Необычным еще является атсутствие в сете артефактав и золотых карт.

#### Механики безумия и кошмара

Каждый иовый сет представляет не только сталку иовых карт, на и одну-две новые механики. Например, в Urza's Saga мы влервые получили echo, в Nemesis это был fading, а в Planeshift — goting. Torment, конечно же, не исключение. Здесь мы лолучаем две новых меха-: madness и nightmare

никой madness: Arragant 300 Wurm Creature - Wurm. Trample Madness 2₹

Карта с меха-

В общих чеотах, суть способности madness карту из руки (discard),

вдруг эта карта обладает свойством madness. то вместо тага, чтабы атправить ее на кладбище, вы можете сыграть ее за modness cost (в нашем примере это 2. Очень палезно в атвет на Recoil оппонента заллатить 2Ф и лоставить на стол такую тушку, как Arrogant Wurm. Или же, сбрасывая era лад сваего же Wild Mangrel, привести в игру за азначенные три

Нада отметить, что modness cost дешевле или равиа обычной цене заклинаний. К таму же, если раньше лри наличии альтернативных слособов игры карты ее стандартная цена была савершенно иеломериой (Fireblast -422, Foll - 244), та сейчас - цены влалне ре-



Корта с меха кай nightmare: Faceless 200

W h e Faceless Butcher comes into play, target Butcher from the

Faceless Butcher leaves play, return the removed card to play under its awner's cantrol

Nightmore — скорее даже не механика, а несколько слешифических существ со сходными свойствами, срабатывающими лри их входе в игру (come into play ability). Когда "кошмарнае" существо приходит в игру, вы убираете из игры некоторый ресурс (обычна - ресурс вашега противника). Когда существо локидает игру, вы возвращаете этот ресурс обратно. Тот же Безлицый Мясник (Faceless Butcher) убирает последнега блакера алланента, так мешавшего дабить ега лоямо на вашем ходу, или связывает его самое апаснае существа, катарое сняло бы лои следующей атаке ваши паследние хиты. Правда, ан делает это лишь на то время, пока сам иаходится в игре, на... эта уже другая праблема. Всего существ с этой слосабностью девять. Это Faceless Butcher, Gravegouger, Hypnax, Laquatus's Champian, Mesmeric Fiend, Petradan, Petravark, Slithery Stalker и Soul Scourge.

#### Колоды после выхода "Тормента"

Сет Берн (Seth Burn), один из самых в ных любителей sligh-колод, а также профессиональный игрок, иеллохой дек-дизайнер и автар множества интересных статей, сделал небольшой обsop no Torment В этом обзоре он выделил 10 карт, которые, по его мнению окожут сущест форматы. Bo список этих карт Nontuko

Shade. Folse Memories. Nostalgic Dreams, Grim Lavamancer. Compulsion, Basking Rootwalla, Seton's Scout, Mutilate, Laquatus Champian, Circular Logic.

Хотелось бы добавить еще пять карт, не нашедших своего места в первой десятке: Ambassador Laquatus, Fiery Temper, Chainer's Edict Breakthrough, Liquify,

Складывается впечатление, будет синим могам. Им дали два (Circular Logic. Liquify), чудесный способ прокручивать деку (Compulsion) и Millstone на ножvay - Amhassador Laquatus, 3a



ними идут чер ные, лолучившие две прекраснейших карты для уничтожения толп врожеских существ (Chainer's Edict, Mutilate) и, вдобавок ко всему, еще и два довольно грозных создания для убийства противника (Laquatus Champion, Nantuko Shade). Потом — зеленые, которым добавили пару дешевых, но чертовски эффективных зверей (Basking Rootwalla, Seton's Scout) и к ним — многообещающую карту для непростых комбинационных колод (Nostalgic Dreams). Белый цвет представлен в сете откровенно слабо, а вот красный содержит несколько лотенциально сильных карт, которые

еще могут проявиться в будущем Если вернуться к конкретным форматам, то в Тиле 2 усилят свои позиции R/G beatdown и разнообразные синие деки — уж очень хорошие карты для них вышли. Возможно, появятся монолитные черные деки, от агрессивных суицидов до контролей (а среди них могут затесаться и land destruction, хотя. вряд ли). Монолитный синий контроль, декающий с помощью Millstone и Ambassador Laquatus, также не исключен. Учитывая наличие трех комбинационных колод в текущем

3 100 Типе 2, а именно Balancing Act, Zombie Infestation-Upheaval и Battle of Wits, я не исключаю добавления еще не скольких. Что касается

OBC (Odyssey Constructed), TO

можно смело говорить о том же R/G beatdawn, черном контроле и Phsychatog.deck. Совсем неплохо выглядит и огрессивная U/G, основанная на новой механике блока threshald. Никуда не делись Terr-Act и Zombie Infestation-Upheaval — хотя они и теряют половину карт, поддерживающих комбу, но сбрасывать со счетов такие деки пока рано. Как повлияет новый сет на Extended и Type 1 форматы, я плохо себе представляю, но не думаю, что изменения будут похожи на ту волну, которая поднялась еще на последнем Чемпионате мира и смыла все представления о сильных колодах формата и играбельных KODTOX

#### Безграничный Limited

Теперь, до выхода нового сета — Judgment (рабочее название), драфты будут проходить в формате Odyssey-Odyssey-Torment, что говорит о перекосе первых двух бустеров в сторону синего и зеленого цветов, а третьего — в черный. Кроме того, появилось много карт, требующих две маны одного цвета (например, Faceless Butcher - 2 заставляет собирать двуцветные колоды с ведущим и второстепенным цветами, а не трех и более цветные. В целом же, довольно ровно во всех трех бустерах будут давать красный и синий (я говорю о соотношении карт, а не о том, как их вам будут пропускать...). Зеленый и белый хороши в Odyssey, но при этом их почти нет в Torment. С черным — ровно наоборот. Так что выбирая расцветку своей деки до или во время драфта, помните, какие цвета на каких бустерах вы сможете собрать. чивые сочетания, которые я бы лопробовал драфтить. Самое ужасное сочетание было и остается \*/- теперь ему еще и нечего подбирать на лоследнем бустере. Разнообразные другие вариации с белым цветом не кажутся мне особо сильными, но - всякое возможно. •/ несмотря на ровность этих цветов по всем трем бустерам, содержит мало существ, так что его я бы тоже избегал. •/• слишком рискован, на мой взгляд, ведь могут не дать зеленого на первых бустерах или черного на последнем.

Что касается sealed-формата, в котором пройдут ближайшие квалификационные турниры к Pro Tour Nice, то в нем мы получаем стартер Odyssey и два бустера Torment. Прошедшие пререлизы показали, что статистически наиболее сильным в этом формате была Р/Э комбинация. В любом случае, вашим сильным цветом за счет двух бустеров будет черный, а в стартере распределение по цветам - ровное. Значит, деку вы будете собирать вокруг черного или (при плохом раскладе) вокруг его отсутствия. При этом надо учитывать, что больше половины ваших противников будут сами играть черным (из моих восьми опломентов на прередизе не играл черным только один).

#### Заключение

Подводя итог, можно сказать, что Torment вышел влолне приличным сетом. Привнеся некоторое оживление в полулярные форматы, он не перевернул все с ног на голову. Лимитед стал сложнее, но не потерял в интересности.

#### Другие механики



. . . . . . niahtmare madness. ect еще несколько MONRE SOMET HMY. NO BORCE не менес вож ных механик. 30KBHHONNE.

позвольющи

папучать некаторый эффект. Их семь Devastating Dreams, Insidiaus Dreams Nostalgic Dreams, Restless Dreams, Sickening Dreams, Turbulent Dreams N Vengefui Dreams.

Disorders — энчантменты, утилизирую щие пишине карты в вашей руке. По одна-му в каждам цвете — всега пвть. Campuisian, Hypachandria, Martiphabia, Marcissism n Pyramania.

Possessed creatures - существа, которые, достигнув threshold, меняют свой цвет на черный и папучают спасобность уничта-жать существ своего прежнего цвета за поварот (тап). Они есть ва всех цветах, крам чернаго, итаго — четыре. Passessed Aven ssessed Barbarian, Possessed Centaur v Passessed Namad.

Tainted lands — земли, дающие бес-

иветично ману. При напични на стопе у их вполежьна балото ани попучают дапании пьную спасобность давать на ваш тепьную спасобность давать на вымом, бору черную пиба адну из цвотных маи, то бншь — стонавятся двуцветными. Таких земель четыре. Tainted Field, Tainted Isie Tainted Peak a Tainted Waad.

Балее падробна все это разобрано в афицнальнам FAQ к Tarment.

Констрактед получил прибавление, ничего не потеряв. Новые механики заставят некоторых подучить правила и внесут элемент неожиданности. Отсутствие большого число дорогих карт характерно для лервого расширения, самые ценные редкие карты выходят в базовом сете и во втором его расширении (т.е. — Odyssey и Judgment). Так что и здесь нет ни го необычного. Так что — удачи вам, гослода, в обновленном магическом мире. И, как сказал Марк Розвотер:

May your opening hand always have the right color manal

Р.S. На компакт-диске вы найдете спайлер и FAQ по Tarment, где сможете ознакомиться с текставками всех карт. Появится ли "торментское" абнавление для Magic: Suitcase, пака неизвестно, но если появится — также будет обнаружено вами на компакте.

основы профессионализма В Мацас: The Carlering
ВТОРОЙ ВЭГЛЯД НО ОДИССАЮ

рошло уже четыре месяца с момента выхода Odyssey - очередного большого издония Magic: The Gathering. В отличие от предшествовавшему ему блока Invosion, срозу получившего репутацию "сильного", выход Odvssey солровождолся скептическими оценками игроков, сравнивавшими ее с такими относительно неполупярными изданиями, кок Prophecy. Сейчас можно с уверенностью сказать, что они ошибались

Данноя стотья преднозночена проанолизировоть, какие изменения произошли в Тиле 2 вместе с появлением "Одиссеи", окончательно сформулировоть сложившиеся лод ее влиянием колоды и указать ее ноиболее услешные карты. До или после чтения стотьи обязательно загляните но компакт-диск, где вы сможете обноружить деклисты колод, о которых говорится в стотье. И, конечно же, все тексты карт вы можете увидеть, проинсталлировав прогромму Magic: Suitcase, которую мы выклалывоем кожлый номер

#### Явные фавориты

"Я неновижу эту карту!!"

Джан Финкель, папавший в положение унтер-офицерскай влавы в Навом Орледые

Почти сразу же лосле выхода "Одиссеи" несколько ее карт палалн на верхние позиции слиска "ноиболее желонных" (чта отразилось и на их стоимости при покулке с рук)



Нет ничего удивительного, что прилуманноя чемлианом мира 2000 года Джаном Финкелем (Јол Finkel) корто действи-TOULHO CHUPHU Shadowmoge Infiltrotor позволяет создоть значительное лреимущество картом, являясь при

зтом существом, которое сложно заблокировать или убить. Черно-синий Infiltrotor (быстро получивший прозвище "Финкель") идеально лег в колоду из IBC (Invosion Block Constructed) - No-Mar, катороя во многом блогодаря ему стала лопуляр-HOW H B THER 2



флзшбековый Call of the Herd, - cnoco6 лолучить существо 3/3 но второй нли третий ход и еще одно такое же на следуюший, что обеспечывает использующей его колоде либо сильное првимущество в ранней игре, либо возможность по-

Другой фаворит.

лучить нужное существо впоследствии, не по-

тратив лишних ресурсов. Как и "Финкель" Call of the Herd обогатил уже имевшийся в IBC архетня - красно-зеленую агрессивную колоду (R/G), которая с токим же энтузиазмом начала использовать и Wild Monarel: способность этого существа 2/2 менять цвет и "разрастаться" по нужных размеров зо снос корты с руки в известной стелени придает колоде требуемую гибкость (позволяя, нопример, блокировать и убивать Shadowmage Infiltrator ценой всего 1 корты).

Вообще, из действующих по схожему принципу карт (а именно — ислользующих лоявившуюся в "Одиссее" механику floshback, позволяющую сыграть корту с кладбища еще роз) применение в Типе 2 сразу нашло, пожалуй, лишь Beost Attack, позволяющая выложить на стол в любой момент грозное существо 4/4. Влрочем, из ляти "токен-генероторов" лишь откровенно слобый Elephont Ambush ток и не обрел себя в Тиле 2 (хотя с услехом используется в драфтох) - остольные постепенно заня-ЛИ ЗОКОННОВ МЕСТО В КОЛОДОХ, ДЛЯ КОТОРЫХ ВОЗможность получить 2 существа ценой 1 корты вожно даже в том случае, если это белки 1/1.

Архетипы No-Mor и R/G быстро стали распространенными в Типе 2, оставляя игроком широкие возмажнасти для экспериментов с конкретным подбором карт; тем не менее, они являлись логическим развитием уже хорошо известных по IBC колол.

Остальные колоды "высшей пиги" -SnakeTangue, Sligh, Squirrel Prison, Solution, White Weenle - также наследовали свою идею от прежних архетипов и развивали ее с ломощью карт "Одиссеи" (в дело лошли Firebolt, Holistic Wisdom, Squirrel Nest, Devoted Caretaker, Mystic Crusader и мнагие другие). Это хорошо иллюстрируют колоды со Stotes 2001 — первых серьезных турниров, проводившихся в формате Тип 2 с участием корт из "Одиссеи"

Заметным (хоть и не единственным) исключением явилось лишь лостроенноя в основном на картах "Одиссеи" камбо-колода Upheaval/Infestation, которая позволяло поставить но "очищенный" с помощью Upheaval стол Zombie Infestation и превратить моссу карт но руке в существа 2/2, которые в несколько ходов убивали практически бесломощного противнико, тщетно лытоющегося в это время сыграть поднятые Upheavol'ом в руку карты. Очень полезным ее злементом стал и Stondstill - очередной способ создония временного "затишья

Одноко не стоит думать, что следование прежним архетипам исключало творчество в ллане видоизменения этих архетипов. Наоборот — "Одиссея" дала этому огромнейший

Пример деклиста для R/G Main Deck: 8 Forest, 3 City of Brass, 4 Korpluson Forest, 1 Keldon Necropolis, 5 Mountain, 1 Sulfurous Springs; 4 Birds of Poradise, 4 Flametonque Kayu, 4 Kayu Titon, 4 Llanowor Elves, 3 Raging Kavu, 4 Skizzik, 4 Call of the Herd, 4 Fire/Ice

Sideboard: 2 Dodecapad, 3 Fnaulfina Flomes, 2 Kamohl, Pit Fighter, 2 Shivan Wurm, 3 Terminate, 3 Thunderscape Battlemage

#### ТерАкт

"Ax! Гонс, беги! Эта ллюргойф!"

Саффи Ериксдоттер, последние слово. "О нет, апять..."

FOUR DOSWA В Magic всегдо были существа, сило которых напрямую зависела от количества какоголибо ресурса у игрока — вспомнить хотя бы Nightmare или Lhurgovf, Практически всегдо эти карты встречались профессиональными игроками, мягко скажем, со сдержанным скептицизмом (зо исключением, может быть, памятных для игроков со стажем Mara н Multani. Maro-Sorcerer, лервый из которых, по сути, был основой архетипо MaroGeddan, а второй до сих пор используется в реанимационных колодахі. В "Одиссен" лоявилось срозу пять таких существ, действующих по принципу корты Lhurgovf, но зависящих от количества розличных ресурсов но клодбищах - и встреченных ток же прохлодно. Ненадолго.



Посмотрим на Baloncing Act из "Одиссеи". Его предок, древний Balance, был безусповно сильнее, но и Act позволяет остовить оппоненто без перманентов на столе - при условии, конечно, что у нас их также не бу-

дет. Добовить земли. дающие ману зо их жертвование побавить Terrayore — зеленое существо, отоко и защита которого ровны количеству земель на всех клодбищах... И лолучаем сильную комбо-колоду, остроумно кем-то нозванную "ТерАкт". IB Рассии это колодо впервые появилась в Сонкт-Петербурге, будучи придумонной Андреем Николоевым: пазднее был состовлен ее балее устайчивый вориант, который и считает-

"ТерАкт" обладает всеми свойствами комбо-колоды, обеспечивая методы поиска нужных карт, прикрытие реализации выигрышной комбинации и слособы выживания в ранней игре; тем не менее, не обладая слособностью выигроть за 1 ход, этой колоде часто приходится "работать" в более пловном режиме, убивая противника постепенно

Помима Terravare, некоторое применение нахадит и другой лоследователь Lhurgayf — Magnivare, котарый может ислользоваться, например, в колодох тила Land Destruction (LD), где все способы убить земли протненика являются Sorcery, благо-



the rest, likely being descent codes of combined to the combined to the code of code o

хода. Правда, стоит OTHETHTH NTO BOKO UTO HHOTOHHCRON HHE DODNIKH COSECния по-настоящему стабильной и сильной кололы, работающей по принципу уничтожения земель противника, не привели к появпению дрхетипа турнирного уровня. Желающим попробовать свои силы в составлении последней стоит обратить внимание на одиссейскую леген gy Braids, Cabal

Міліоп. Эта карта,

поря чему в нужное

воеме вышевший на

стол Magnivore мо-

жет убить оппонен-

та буквально за 1-2

получившая за потрясающую картинку прозвище "девчонка-псих", обладает свойством, которое может легко поставить противника в действительно безвыходную ситу-

#### Зеленая угроза

"Mystic Enforcer? Чем черные тох провинились?" Сет Берн



Еще один тип копол полвившийся после выхода "Одиссеи" и в Типе 2, и в Ехівпеед, это сине-зеленое сочетание агрессии и контроля, использующее новую для Mogic механику nopor (Ihreshold). Построенные на ней

колоды быстро до-

стигают состояния порога (семь или больше карт у себя на кладбище) и убивают либо с помощью недорогих существ, которые после достижения порога становятся гораздо сильнее (Werebear, Nimble Mongoose, Mystic Enforcer...), либо с помощью floshback-карт, плодящих токены существ. Пожалуй, именно этот архетип эффективно использовал наибольшее количество карт, казавшихся откровенно бесполезными: Roar of the Wurm, Tolorian Winds или, скажем, Krosan Beast. Одна из наиболее важных карт колоды — Tolarian Winds, позволяющая не только быстро добиваться порога, но и обеспечивать наличие на кладбище таких карт, как Roar of the Wurm (которую с руки играть трудновато) и Beast Attack

Несмотря на потерно преимущества по кортом, создающуюся при ориентировке на скорейшее достижение threshold, выигрыш в качестве существ с лизвой это компенсирует. Более того: четыре Fact or Fiction в колоде позволяют вообще об этом не беспокомться.

Стоит также обратить внимание на Mystic Enforcer: существо 6/6 за 4 маны,

не боящееся большей части популярных в Типе 2 угроз и выглявящее инчуть не хуже, а может быть, доже и лучше культового Spiritmonger. Долее, Werebear, сначала встреченный прохладно, также оказался прекрасным существом, обеспечивающим ускорение по моне в роиней игре и серьезную угрозу в подней.

#### Пример деклиста

Main Deck: 4 Adarkar Wastes, 4 Yavimaya Coast, 4 Brushland, 10 Forest, 2 Island; 4 Wild Mongrel, 4 Mystic Enforcer, 4 Birds of Paradise, 4 Call of the Herd, 4 Roar of the Wurm, 4 Beast Attack, 4 Fact or Fiction

Sideboard: 4 Gainsay, 4 Armadillo Cloak, 4 Meddling Mage, 3 Wax/Wane

#### Битва разумов



вошей фозы иркеер в вошей колоде 200 корт или больше, вы выигрывоете игру." Скозать, что при выходе "Одиссеи" эта корта сразу попала в разряд беспопезных, значит — не сказать инчего. Во-

Там відалі віч там в німням под на вічням п

игроков при одном взгляде на нее. "А чеro - хорошоя корто!\* - ответили некоторые и... начали собирать колоду на этой карте. Хотя на первый взгляд такая идея выглядит дико, результат приятно удивляет: совмещая методы поиска карт в колоде с самыми разнообразными способами выживания в ранней игре, эта колода буквально "умеет все" - в том числе и убивать альтернативными способами. Единственная проблема, которая может встать перед игроком, сумевшим-таки ее составить и умудрившимся научить ее адаптироваться к создающимся на столе ситуациям, это — достаточно хорошо ее размешать. Вероятность потонуть в сплошном потоке земель пибо, наоборот, остаться практически без таковых здесь крайне велика.

#### Сюрпризы Мастеров



10 января началспадни из самых вахмых турнира в этом году в формате Standard, а мменно — Son Diego Mosters Series. Если бы наскачуне Mosters кто-инбудь сказал бы чего самым полутярным существом на этом турнире будет

один из атогов — хорошо известных игроком существ с похожими свойствами, а именно — Ржусhогор, мы бы рассмеялись ему в лицо. И на сперующий день ном бы пришлось извиняться, т.к. 17 из 32 участников играли черно-синим контролем, построенным вокруг этой корты,

которую до тех пор никто всерьез не восприн мал. Оказалось, что Psychatog, несмотря на свою невысокую стоимость (всего 3 маны), позволяет в позлией игое убить оппонента за одну атаку. Кроме того, его гораздо удобнее использовать в ранней игре для защиты, чем, например, Mahamoti Djinn. Многие игроки также используют комбинацию из Upheaval (еще одна карта, которую сперва недооценили) и Psychatog, после которой оппонента уже мапо что может спасти, кроме, может быть, Innocent Blood. Последняя также оказалась неоживанию востребованной, являясь дешевым и эффективным средством борьбы с колодами, убивающими "за один ход", такими, как, например, упомянутый "ТерАкт"

#### Деклист U/G Atogs

Moin Deck: 1 Darkwater Catacombs, 10 island, 2 Solf Marsh, 6 Swamp, 4 Underground
FECRI B HOYOUR River; 4 Nightscape Familiar, 4 Psycholog, 4 und possession of the property o

4 Recoil, 4 Repulse, 2 Syncopate
Sideboard: 4 Gainsay, 3 Ghastly Demise, 3
Hibernation, 3 Lobotomy, 2 Mana Short

#### Одиссея продолжается

Резульсты Mosters Series букволько перевернути сложавшуюса в Stondard снтуацию. Сине-черный контроль с Рвусhatog и "ТерАкт" стали ноиболее полупярными среди современных архитинов; большинство игроков ночали собирать эти колоды практически на следующий день после туриро. и — выяснили достаточно неприятную вещь.

Помимо того, что и "ТерАхт", и *U/В контроль* требуют от игрока серьезного умения, они весьма уязвимы к простым и агрессивным колодом: *Sligh*, *LD*.

Через некоторое время претерпели изменения и такие архетилы, как R/G или SnokeTongue: Spellbane Centaur и Yavimaya Barbarian отпично помогают справляться с контролями.

К моменту выхода этой статы в печать сомости игры в турнирах картам навого надынисти игры в турнирах картам навого надыния — Тоттент. Названный компонией Wizords of the Coost "черных картамары Тоттент нарушает одно из сомых старых прави выпуск карт Модіс "черных карт и в нем почти в 2 роза больше, чем карт мобіс ста рукого цвенті (Мислие, ктать, бурт приэтно удивлены, увидев в Тоттепт сторого знакомца — Sengit Yompre).

Пока невсио, что именно меняется с приходом "Торменто". Например, уже сейчас многие вполне сервезные игрожи питоиста создать в Типе 2 долгожданную моно-мерную колоду турнирного уровяня, почти забытую со времен не менее купьтового, нем Булітивнодет, бисте в забытую со времен не менее купьтового, нем Булітивнодет ументо совершенно иным принципали, возможно радикально отличным от классических "доги" черных колод (бистрое развите и достижение раннего преимущества плобой ценой).

Ясно одно: в настоящий момент Тип 2, возможно, стал наиболее интересным и разнообразным за очень долгое время.

P.S. Нопоминоем, что деклисты всех рассмотренных колод вы можете посмотреть на компокте. ■ diamen.

5 CL 01 10 10 00 00 00 00

редь — warnammer Fantasy Battles. Теперь мажна бы н панграть? Однако, прежде чем начать нгру, придется сабрать себе армию. А значит, сделать выбар: кем быть в миле Warhammar?

# HOT DOVING

Выбор этот вожный, ответственный. Может, и не на есо жизнь — но надолго. Это колоду для МТО можно заменить за пору дней, что-то обменяв и что-то докупие. А здесь все придется собирать и красить заново, с куля. Конеено, опытные игроми могут держать у себя и четыре армии, но для начала, конечнос, стоит выборать адим.

А хакая разница, кем играта Большоя, очень большел это вом не "Казаки", где различия между Пьемонтом и Саксонией обнарумерастоя только при помощь электрочного микроскопа. У каждой армии не отлыхо сильные и слобые стороны — тут собственноя тактика, имеющая мило общего статикой соседей.

Таков расклад. Ну, а сейчас просто предоставим слово самим расам...

#### Эрих фои Розеивальд, полковиик имперской артиллерии

 Вне всяческого соммения, господа, лучшей армией владеет наша богоспасаемая Империя. Видите ли, одни сильны кавалерией, другие — пехотой, и только у мас есть все.

Тяжелая конница? Извольте, доблестные орденские рыцари способны сразиться на турнире и на поле боя с лучшеми всарникоми четырех континентов. Стрелки? Цеха Его Величества без устали сиабжают на-

> мущкетоми. Пекстов' Превоскодные опеборащики, ну и, конечно, гводрабские меченосци, которые ик с поля бол! (Том Бролгор Железноботий, с мест: "Ну до! Только ляти севрили!") Ком., которые почти никогда не отступают. Легкая кавалерия? Наше верное деоранст-

верное дворянство отдает своих сыновей на эту службу, а уж Империя не пожалеет для них новеньких пистолетов. Ну и, конечно, краса наша и гордость — артиплерия

Ничего подобного иулиской артиллерии нет и не было под Солнам. Имперская пушка стревяет дольше любого другого оружия, о потому нам ме строшны гиготиские драсоны и стегодоны. Мортира обращает в бество поличаца гобіннов или крыс. Вы сохожеть, против решорей от нее мало толку? Долустим, но не так давно нашия изкаченуе и мобрели миотозрадную митролиезу. И, кроме того, очи соми выходят на поле бом, чтобы обкульчають оружия.

Бели ктото жосилуживаю срудия Если ктото желеот поставить ном в упрек отсуставие колесниц, пусть попробует Колесници усторали еще во времения кития святого Сигмара. Нане время для паровых тонков! И пусть наш ольтики оброзещ поков в ремонте (поровой токк недовно вернулся в мир Worhommer черва несколько месяцев примъред.], как только он выйдет из поле боя, о мем заговорит всю жир!

Но мало того: на исе починт благодать Божка. Сватой Сигнор воблагости и мудрости своей безграничной дороман ном зашиту от си Хооса и Смерти, повелев священником своим не остовсться во время войны в храмах, но идти на биту вместе с простыми соордотоми.

Вот ток-то, господа. Им-

# Бродгар Железиобокий, таи гиомов

 Да-да. Особенно хорошо у нее получается бежать с поля боя. Про меченосцев ихних инчего плохого не скажу, да и монахи не зря ноги таскают, а вот остальные...
 Если вом надо по-настоящему стойких бой-

щов, так это у нас. Гном всегда сражается до последнего. И если уж совсем невмоготу, так не бежит, а отступает на заранее подготовленные позиции!

(Торрен Тиронокский, с место: "Это потому, что у него ноги короткие, и беготь он не умеет!")

Ну до, не умеем, и что с того? Что с того, я вос спрошивело? Кок будто прытью срожения выигрывают! Зато стоим мы носмерть. Танк, говорняте? Выдели мы эту жестянку. Броия недурноя, да наши троллеу-

бийцы и не такую крошили.
Мушкеты, милые мои, и у нас отышутся, да

получше ваших. Игрушечки! И погромче пострелять тоже найдем из чего. Огнемет, к примеру.

Времена нынче, конечно, не те. Пушки лить люди у нас научились, спыханное ли дело. У них, может, и не лучие, но побольше. Но мы еще себя покажем. А летающую пушку кто собрал? Мы, гиомы. Гирокоптер называется. Повошему— вертолет.

Мы, гномы, воевать зря не лезем. Свое, кровное, оборонить — вот где смысл-то! Строй наш, как стена, стоит.

#### Тарреи Тиранокский, эльфийский колесиичий

— Стоит замечательио, что уж тут говориты
Вот если еще и ходить иаучится — тогда да, разбегай-

ся, враги!

Срожвия, досточти мый

гном, выигрычто скоростыо. Неподвижная армия подобна
чутинному боу-

су, быстроя

— отточенному лезвию. Нельзя быть сильным везде, но можно попадать в слобые места врага!

Истинная победа должна быть извщию, как рапирный укол До, исс моло, не кождый воин с Ултуоно стоит дюжины неотвесанных дикорей. Мы не вверяем свою судку новомодным отнестрельным игрушкам: исшям лучиикам нет равных, кроме разве что лесных сородичей.

Быстрота — вот ключ ко всему! Ноши всадники на заковывают себя и кона в толстую броню, скокун должен лететь вольно, как птицо! И посмотрите на элиприйских коиных стрелков — и на то посмещище, которое называют "легкой коваперияй" люди! А если уку, доведется биться лицом к лицу!

в гразной мясорубке — то и это надо делать красиво, инсче к чему все? Если уж берешься за меч — будь мастером меча, что отбивает клинком стрелы в полете. Вооружаешься топором — будь стремителен и беспощаден, как белый горный лев...

# Бадаб Большой Зуб,

— Эльф — он, конечное дело, верткоя тварь, да химпков. Ка-ас его хрхне-ешь разок — он брык и не шевелится. До и сколько тех эльфов? Тьфу! Вот нас — это да! Видишь одного гоблика — и знаешь, что где-то в кустох еще сорок рыл.

154



Мы почему самые сильные? Да потому, что эти, с розовой шкурой, на войну ходят робототь. А мы — развлекстисы! Ин один сомый по-

ганый гоблин не пропустит возможности подолась. Вот почему нас так много! Нет вниего лучше хорошей драж! Если нет войны, тогда друг с другом. Кто сказал — "дисци-пли-на"?! Ну, не свержала подень, дла соседу в рыло, зобыл, что на войне. Так и что? Эльфу дашь по рылу — и хана. А орк, он почешется и дальше пойдел. Это потому, что мы

лучшие.
У иас все по спроведливости. Кто самый сильный, тот комоидир. Кто еще сильнее, тот вождь, вот кок я. А кто слабый, тот гоблиц подорыный

Хотя вообще-то и от гоблинов есть толк. У них финатики есть. Это врода измях пушек, только по-нашенски. Вообще стреяять наши ребята не любят. Скука! Заряжать, целяться еще... У нас все по-другому. Если сработало, то привет. Если не сработало — кричи караул и бели, лотом снова придешь и если наваляещь. Плавное, помин: нос все равно больше!

Короче, думай. А я пошел хряка седлать

#### Сэр Жиль де Мартир, маркиз дю Буа, вассал короля Бретонского

— Среди подей, «то, забыв о чести и доблести, вооружаются нечестивыми сомострелами, среди грэзных крыс и гоблинов, один лишь мы высоко держим факев вечного света Но благословением Леди Озера мы еще принесем его иным нарродам но острие наших

колий
Нег неиого боя, достойного рицоря, кроме лекой конной скасткк. Нег иного служна, достойного мужчания, троме лики и меча.
И негу на четряе колитентох бойцов, способных посокрить с нами во владения
опилин. Молитем укрепят
неш дили простойновые соли.
Ввес же, кто сън-

тает, что есть сила духа превыше бретон ской, я вызываю на поединок на копьях с боевыми накоиечниками. И да победит правый!

# Сэр Гюон Изменник, генерал Хаоса

— Я принимаю Ваш вызов, сэр Жиль. У нас еще осталось немало нерешенных споров. И да победит сильнейший!

Вам же, господа мои, скажу: нету ни правоты, ни истины, помимо силы. Истинный бог тот, кто победит.

Мы с куденом Жилем похожи. Обо предпочитем мен и могио крупким конструкциям милерских именеров. Обо идем в бой без долки разговоров. Но у нас кождай может заструкит генеральские достеми. Мы не оставяем простолюднов позади с лукоми. Путь: кождый, кто спосовы выйти на поле брани, возмет жен расскиет, чтое то рука — тверже, чм. доскиет, чтое то рука — тверже, чм. расскиет, чтое то рука — тверже, чм.

докажет, что его рука — тверже, чем у брата его. Пусть всякий, кто заслужил рыцарские шпоры, оросит кровью врагов иивы их и веси.

И пусть кровь течет по руслам рек, питая Кхорна, отца нашего и повелителя!

# творить много замечательных вещей. И танк, о да — танк...

Эльфов бывает целых три вида, а не только высшие коми мы препоставили слово выше. Еще бывают эльфы темиые и лесиые. Все три вило эльфов — отличные стрелки, у всех неплохая легкая кавалерия и элитная пехота (элитная - значит, сильиая и дорогая; дорогая не в смысле денег, а в смысле очков — много иа поле не выставишь). Войска быстро бегают и в бою, как правило, бьют первыми за счет высокой инициативы. Кавалерия — вроде бы и ничего, но с броней трудно. Удариых войск немного, эльфы — мастера фланговых обходов и атак в уязвимые места вражеского строя. Лесные и темные эльфы могут похвастаться еще летающими войсками и чудовищами (древочеловеком и гидрой соответственно). В общем, все они хороши, ио требуют немалого мастерства при игре, особенно — лесиые. Числом не задавишь, а мобильностью еще надо суметь воспользоваться. Еще одно слабое место эльфов сипа (извините за каламбур). Против толстых

#### От организаторов парада

...Если дать нашим героям побольше времени, они порасскажут еще немало. Если, конечно, ие передерутся. Однако мы не можем настолько элоупотреблять терпением читателя, а потому начнем комментарий.

Что надо знать, выбирая себе армию?





В перзую очередь — идео этой однии. Ког вы вероятно, уже понявыя, минерым ормия универсатьная. Их главная сила в одтиперем и отчасти кабалещат (ротя мушкет — замячательное оружен), но благодоря новой имперсхой тасяться.

позволяющей присоедииять к отряду вспомогательные бат аль о н ы (например, к ударной пехоте —

стрелков), с нею тоже можно



и хорошо броиированных гномов или рыцарей их оружие откровенно слабовато. Да, еще надо отметить очень неплахих магов темных и высших эльфов.

Гловы — ормия слуба оборовительном делоть за им испустательное высок ожило, но чертався слоями? У ник непложе пушк ростя, веротате, отжум менерский, ушкатеры, двеный веротате и много чертався исаджиой и чертавски меделеной элитно (б. ок. выше) явхоты. Игра за ник было бы сущей мукой, есля бы скоростью) прави водет модшем Кг с доябной скоростью) прави вость у протие ника. Да, аще поком в колдуут — почты свескы. По крайней мера, тоорищисным хогору ими ет 30-

то волшебные предметы, по мнению многих знатоков, лучшие в игре. Кавалерии нет вовсе — кто когда видел конного гиома?

Орки (правильнее — орки и гоблины) берут в первую очередь числом. Бойцы у них дешевы, и

20月日本の一日 日本の日本日本

ставить сразу много. Пехота и кавалерия у них средне-сильные, нанасят много повреждений, но слабо бронированы, а потому довольно легко отстреливаются всякими эльфами. Стрелки у них миками. CARD AT HOLES CHICATE OF THE ADD AT HE

HERE MANAGED AND

Армия эта крайне непредсказуема: того и гляди, бойцы передерутся между собой. А специфическое оружие орхов, такое как великкон или гоблинские фанатики, вообще работает по принципу "на кого бог пошлет". В общем, армия развесела, но очень страния».

Стервники (Scaven), то бишь крысы, тоже берут числом. К тому же боги обидели их каваперией (в комативациях не разлужещых»). Этох крысы стобильны; главное — не пропустить врогов во фили или в там, от чего серый кородец кочинает инновенно разбегатыс. Есть у стервников элитнае пексто, есть и дорогие, очень мощные стрелем, которые по сути своей уже потча одитилерия.

же почти артиллерия.

Орды Хаоса бывают трех видов — рыцари
Хаоса, зверолюди и демоны. Все они характерны общим подходом к тактике: в атаку, бегом, марш!

ке в стаку, овгом, марш Стреять никто из них не обучен, правдо, у нех, в особенностт — среди демонов, хорошее наги. Звероподи — это вообще одна пехота да колесницы, предельно предсказуемое войско; рыцари — кавалерия и пехота,



бегут, а будучи разбиты - просто несут TOTOTHUTETHULE DOTABLE Главное лицо в армии нежити — генерал, если он будет убит, то армия тихо развалится сама по себе. Маги (в том числе упомянутый генерал) быстро растят новых скелетов и зомби прямо на поле бая, на глазах у изумленной публики. Однако и у нежити есть недостоток: если отвлечься от вышеупомянутых дастоинств, то бойцы они, вообще говоря, паршивые. Кроме самых дорогих и редких тварей, ничего особенного они сами по себе не представляют. А потому — берут числом.

Ящеры сповны своим хладнокровием и могучей силушкой, о также живой колесницей с боллистой впридочу — стегодоном. Мелкие ящерки — сцинки — стреляют отровленными стреломи, а гловное мельтешот повсоду и мешкогот вро-

мельтешат повсюду и мешают вражеским атакам, потому как стоят копейки, и в бою нередко мажно увидеть добрую дюжину их отря-

увидеть добрую дюжину их отрядов. Но у ящеров плоховото с

кавалерией, а потому преспелобегущего DOTE врага они не умеют. Их герои сланны — просто невероятны свони качествам мага и бойца, но обладают одним недостатком: большие они очень. А потому являются законной мишенью для артиллерин

н стрелков. Для полноты картины упомяну еще гномов Ха-

1002 15 N. W. W. W. W. W.

оса и Тося Войни. Парвие — незосниторах написа мобретичен, пада нестоитот броках одржий писме и организа мобретичен, пада нестоитот броках одржий писме и организа даже сабожнен вынова осстанивам мушветовам их существовами, от организательной их существовами, от организательной их существовами, от организательной организательной от от этому, строго геворы, могут велочателься в орржим загом держина предвод довждения предвод довждения предвод от учество от уче

Но порой надо считаться со скучными и приземленными реалиями нашего мира. И потому

возно экоть, нопричер, менот ли к этой среми пластиковых фигру или же почти все, что в ней есть, — месталическое. Почему это гоз возноб Да поточну, том всеталическое фигруы изминот дороже, и тем, кто истипавое фи-ноисовые спожности, это может оказаться уритичел. Так, пласти-ковых фигру очень меного у империев, немоло — у орхов,

ящеров, нежити. Напротив, эльфы, гномы, воины Хаоса должны рассчитывать в оснавном на металлические фигуры.

Кроме того, не стоит забъявать о том, что, сил ормия ваша ввлика численно, то ее нада будет долго и упорно красить. А посему ленивым не стоит браться за крыс, орхов и в особенности за нежить (том вообще нечего делоть без громодной топпы сселетов). Токовым больше подойдет Брегоннея, гиомы или злюфы.

Ну, а на вопрос "кто сильнее", я вам не отвечу. Смотря в чыки криках. Конечно, у кождой расы есть свои слабости, наибалее не но в целом игра сбалансирована получше большимита компьютерных. Тах что —

до встречи на поле боя!

демоны — очень дорогие, немногочисленные, чрезвычайно крутые твари.

Бретонцы — тоже не любители сложных оборонительных построений и дальних маневров. Их основная, чтоб не сказать — единственная, сила — рыцари, строящиеся в особый строй — клин, или "копье". Пехота у

них... ну, простолюдины, что с них взять. Артиллерии и вообще боевых машин они не признают — недостойно-де рыцоря.

Нежить бывает двух основных сортов: грофы-вомпыры и короли гробныц. И тех, и других объединяет общая ндва. Войска нежиты вселялот страх в честных граждан, сами никакой психологией не стодацот, с пола бов им

# Опоздал на Зимнюю Олимпиаду?

А 9 ОПОЗДАЛ С ПОДАЧЕЙ РЕКЛАМНОГО МАКЕТА.

МИЗАЙНЕР



Зато Стартер теперь стоит в два раза дешевле!!!

Где?...

www.sargona.ru/starter









# НАЕМНИКИ КАК СТИЛЬ ИГРЫ



наемниках. Они же "мерки", они же "солдаты удачи". Хорошо натренированные бойцы, стиль жизни которых — "воюй и зарабатывай деньги". Во многих играх такие ребята встречаются как второстепенные персонажи, которых можно нанять и держать на под-

Но в этом Тесте будут участвовать игры, непосредственно касающиеся наемников, На свете есть весьма немаленькое количество игрушек, где зарабатывание денег посредством выполнения заданий есть суть игрового процесса. Вообще, жанр Мегсепагу Sim зародился очень давно. Пожалуй, первой игрой такого рода являлась легендарная Elite. Полная свобода действий была совмещена с интересной сюжетной интригой и, конечно же, тотальным зарабатыванием денег на всем, на чем только можно было. Потом были Pirates!, намного позже -Privateer и Archimedian Dynasty, а еще не-СКОЛЬКО ЛЕТ СПУСТЯ ПОЯВИЛСЯ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ MercSim - "Kopcapu".

Итак, в сегодняшнем Тесте участвуют: "Kopcapy", Soldier of Fartune, Hitman: Codename 47, GTA 2, "Дальнобойщики 2", Thief, Jagged Alliance 2. Каждоя из них является в своем роде симулятором наемника (причем в половине случаев героя нанимают для весьма грязной работы).

#### Условня теста

К каждому вапрасу прилагается па четыре варианта атвета. Вам следует атветить на кождый вапрас, атмечая свай вариант атвета. Далека не факт, чта существует единственный верный атвет, их может быть

Пальзаваться мажна любай проверенной инфармацией, лишь бы ана савпадала с афициальными истачниками. Редакция желает вом услеха и пабеды!

#### Вопрос первый

Первым пунктом у нас пойдут "Корсары" Выполненный на очень высоком уровне фактический римейк "Пиратов" с кучей всего интересного и нового. Молодцы, ребята из "Акеллы" Но это не все. Во-первых, сейчас делают вторую часть, которая будет раза в три круче и интереснее (два героя, возможность путешествовать по суще, красивейшие "морские" спецэффекты), а во-вторых, игра была тепло принята на Западе, где ее знают пол именем.

- A. Akella's Corsairs
- 5. Akella's Pirates!
- B. Sea Dogs T. Seo Legends

#### Вопрос второй

Наемник Джон Маллинс кок-то и не подозревал, что ему придется участвовать в разработке компьютерной игры про него самого. Raven Software специально пригласила товарища Джона в качестве консультанта при разработке миссий и вооружения в Soldier of Fortune. Он с удовольствием (и за

приличный гонорор) помог ребятом сделоть игру, в которой даже есть миссия, протека-

- А. На Дальнем востоке
- Б В Сибири В В Германии
- Г. В Косово

#### Вопрос третий

Hitman: Codename 47 стала игрой поистине культовой. Даже наш ньюсмейкер на сайте www.laramania.ru взял себе псевлоним Хитман, Неудивительно, что разработчики из I/O Interactive взяли на себя ответственность создать сиквел своей первой пристине успешной игры. Ну и название продолжения соответствует:

- A. Perfect Weopon
- 5. Silent Weapon
- B. Perfect Assassin E. Silent Assassin.

Вопрос четвертый Безбашенный симулятор автоугонщика, частый гость в прошлогодних кроссвордах, бессменный фаворит редакции в плане игры по сетке, Grand Theft Auto 2 ("Беспредел") вводит нас в мир криминала. Главный герой, которого каждая мафиозная семья кличет по-разному, занимается автоугоном, намеренным созданием ДТП, нанесением тяжких телесных повреждений, несовместимых с жизнью, и так далее. Полный набор, короче. Впрочем, нет. Одному роду деятельности главгерой себя точно не посвящал, но будет заниматься этим в третьей части... чем же? А. Изнасилованием несовершеннолет-

- них (ст. 134)
- Б. Неправомерным доступом к компьютерной информации (ст. 272)
  - В. Сугенерством (ст. 241) Г. Дезертирством (ст. 337)

#### Вопрос пятый

Лучший симулятор водителя грузавика, "Дальнобойшики 2" вышел всего год назол и в первый же день разошелся партией в 400.000 экземпляров. Неудивительно, ведь игру ждали очень давно и она заронее оправдывало все ожидания. Свобода действий была практически неограничена. Вы могли создовоть собственную фирму по перевозке товаров, нанимая водителей, вы могли покупать новые грузовики (а в конце - даже стильную легковушкуї), вы могли выбирать товары, которые, помимо прочего, отличались интересной и доселе невиданной особенностью - они могли...

- А. Выпадать из кузова независимо от мо-Delin Lunaushing
- Б. Разбиваться при слишком жесткой езде В. Портиться, если вы слишком долга едете
- Г. Подменяться в дороге случайным образом

#### Вопрос шестой

Когда все только начиналось, Гаррет был обычным карманником. Он воровал по мелочи всякую всячину, которую пр скупщику краденого. Жил ан не очень охромно и скучно, пока в один день не случилось событие, полностью перевернувшее его жизнь. Что же такого произошло с юным воришкой Гарретом?

А. Он украл пистолет и случайно застрелил Главного Хаммерита

Б. Он спас короля своей страны, когда тот подавился котлетой

В. Он выкрал люк от канализационного колодиа, покрасил его позолотой и продал за бешение пеньги

Г. Он залез в карман к своему будущему начальнику

#### Вопрос седьмой

Напоследок - вопрос о самой "наем ной" игре всех времен и народов. Jagged Alliance 2. Сказать честно, я уже и не помню, сколько раз я тестировал вас на предмет этого суперхита. И сегодня вам предстоит угадать мое очередное мучение, над которым я бился минут двадцать (не меньше!). Что бы такого придумать?... Хим... Про Ивана уже спрашивал... про "Буку" тоже... О! А какой культовый автор "Игромании" писоп про "Jagged Alliance 2: Цена свободы"? А. Ну естественно, Торик!

- Б. Разумеется, это был Дядя Федор...
- В. Ха! Разве кто-либо кроме Геймера способен написать про ЈА2?
- Г. Никто иной, как Дмитрий Горячев!

#### Условия выполнения теста

Ответы присылайте на TEST@IGROMA-NIA.RU либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсаха

> Падготовил Святослав Тарик (torick@igromania.ru). Под редакцией

#### Геймера (gamer.sabaka.igromania.ru). призовой фонд

Наемник — это не всегдо человек, кото рого нанимают для каких-либо военных опероций. Иногда наемником становится тот, чья жизнь просто не-



этом рассказыво ется в Archimedian Dynasty). Eule бы

удачно склодыво

ведь он живет в мире, каторый оказался зо-

Иток, Флинт, успешно закончив борьбу с угрозой всему подводному миру и патеряв напарницу (сама виновата, нечего было с бомбой в Цитодель Врага лезты), возвращается. И возвращается он в локолизованной "Нивалом" игре AquaNox! Прошу любить и жоловать, господа. Только от вос зависит. сможете ли вы выигроть удивительно красивую игру про наемника Эмеральдо Флинта!



# CKPUHTYPC #03. MAPT

M252

Весеннего вам солнышка, дорогие читатели!



Учный чепоеж когда-то скадат не касадат, нет вечной темы, для разговоро, кроме погоды. Поэтому себольне мы будым говорить о погоды. Поэтому себольней зимней селичии, ноби-роги и постивется сатиченее. Сигро, скоро уже повезут почии (а у некоторых гродом почини (а у некоторы почини (

Нос, кстоти, токе розвелял. Но не от сорокторационого контитко или падгавашего снего. Прогот розвеля по «Сриентуре. Вволне сабе очередной конкурс са скринциотоми: Ну, тот сомый, в котором, для побезы вом необходимо нейти на съмнастиятель прилагомемум к курнелу, розвел "Сриентуре". В нем имеются деять, сърхнештота из игр. Нашлий Теперь вом мужно отределить, из курай игр. кокой скрунного таки, гионисть нам письмо, тав указоть все это, и стпровить его в соответствии с укловиями, прописьтимным розделе "Victoria в контурска".

Тек, каго разведли на ствети быстрее и правилниее, съчадет по коробке с очень интерестой тирой "Кроский Акулиб" от незамних компоний G5 и "Буко". Что это токое? Это верталетна о оркада, неутоваже покожая на Солгалсће и однограменна за Јигија Бтіке. Петови, стала бъть, на вертолете, росстренново же спорда, выпълняем миссии и насполядоваче красной графикой. Все это, запосвенная в езиную коробочку, жет кождого за Пятерок «Окстивнечника» Так что — дерозоте!

ждет каждога из Пятерки Счастливчиков. Так что — дерзаите:
И, как абычна, — удачи. Ведь выиграть мажет каждый, и как
знать — вдруг эта вы?

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №01/2002

#### Скринтурс №01. Январь

DVILLE OTBETH HO канкурсы? Практически в каждом Скринтурсе" или "Тесте" вредоносный Геймер или вечно санный Тарик как-нибудь да ашибались. Ну, слава Аллаху, хоть в этот раз все обошлось. Правда, непутали "Ил-2" и Operation Flashpaint, a "Блицкриг" с "Пративастаянием 3", ну до таких было мало. Итак, абъявляю от-





pc cdrom

Рыцари Креста - стратегическая игра, построенная исключительно на реальных историчесфактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы!" выдающегося польского писателя Генрі

Вспомым историю В 1410-и гару прогосили замениенти битая при Гронроссили замениенти битая при Гронпросом истории. После нее в течение пять 
гов водружению печам, горын согружению 
городова, ка вверу стил почит инчемы Кар 
городова, ка вверу стил почит инчемы Кар 
городова, городова предвидиенть до костами рай 
городова 
городова

уруктак, ваш выбор - ваш шанс. В войне между уагством и Славянами вы можете иддержать любую из сторон. И, как знать, ужет быть, ваши командирские навыки когут изменить историю Европы! К чашему...



 Более полусотни различных книтов, начи от пехотинцев и заканчивая осадивыми ору ми
 Нелинейный окжит с приключенческими

ми
Нельнейный скохат с приключенческим
элементами и системой развития персо
в стиле РПГ
Смение 100 отдельных предметов экили
мение, латы, ординичые вишь боеприласи

ры незавилите замлания, две стороны в энфликте. Славано и Кростоносция о славенских и 53 геркликтом бита допавенских и 53 геркликтом бита допаве 30 часов негорываной игры закрай кампанией руковорит рыкарь со ск объекторы држией. После битав он можи закрабнять новек солдат и улучацить оснащения закрабнять новек солдат и улучацить оснащения.

своем армии Тщательно продуманный баланс сил армий д каждой стороны конфликта 23 славянские и 23 германские сетевые бит



www.akella.com

© 2002 "Akella" © 2002 "Cenega" © 2002 "Cenega" © 2002 "Селеga" о 2002 "Геовтий Software предвижения предвижения



#### Правильные ответы

- 1. Stupid Invaders
- 2. "Блицкриг"
- 3. "Ва-Бонк!"
- 4. Stronghold
  5. "Un-2 Ill Type OB UK"
- "Ил-2 Штурмовик"
   Return to Castle Wolfenstein
- 7. Diablo 2 Expansian Pack: Lard of Destruction
  - 8. "Команч 4" (Comanche 4)
  - Komany 4" [Comanche 4]
     Civilization 3
- А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой "Петька 3. Вазврашение Аляски"!

#### Победители

- 1. Михаил Лицарев, МО, Ленинский район, пос. Московский
  - 2. Сергей Кузнецов, г. Екстеринбург 3. Игорь Руднев, г. Красноярск
  - 4. Grants, tpyn@tut.by
  - 5. Гориясна, gariyasna@yandex.ru

#### Тест №17. 2001: Последний взгляд

Нуууу.... Я так не играю... Сику, подвожу иготи. Думаю, сейчас будем смотреть, кто м а чем срезапас. Через час, Голова уже опухла, все конверты вскрыты, ответы просмотрены, стал завален бумагсими, бумахсими и фожженциями. И огромной Вавилонской башней, соборанной из конветств

О температор об температо

Стоп. Для вгочала всет-таки разбервае единственный завоваций объемнее вопрос, единственный завоваций объемнее вопрос, на котором срезалось несколько человев. В филомом долого предостав с есть два воднията концови. Тапонный эпораей в финомомы далого перадотого присовенниться к нему и разобратися с четвърмя всиропоженея вым веотором време. Ести же отстамивающим в предостав и предостав совество сметреть "кором остичеть и с казываетсь от предослежне, то в этом остичеть имы закотить именара в софали и с четстай совество ометреть." Украимую А вот тветрем.

#### Правильные ответы 1. Г. 2. А. 3. В. 4. Б. 5. Б. 6. В. 7. В

#### Победители

- 1. Максим Недеев, г. Переславль
- Анатолий Лютин, г. Санкт-Петербург
   А.С. Щеголев, Казахстан, г. Петропав-
- A Auspei Kaisuse muad dibi@mail.ru
- Андрей Кайнов, muad\_dibi@mail.ru
   GleboN, r. Кагалым

Все вышеуказанные говарищи получают опредобрения сигрой "Атлонтида III". Это такой презабавный квест, где повная герония очень красивая двяушка, срисованная с дочери Морчелло Мастрояни и Котрин Денев. Красивая, кстати, не только девушка— сама игра тоже достойна участвовать в конкурсе "Компьютерная графика года".

#### мльютерная графика года". "Пять турнирных задач" в №12/2001

#### І. На каыльях належды

Решения запяста достижение frashod forga nau Hollowed Heelee съвсем превентить. Steedfest Guord все повреждения от даку Powerstone Minefield. Среды перечисления хорт в этом помогоет Petrol Hound Постоване и отсле Petrol Hound Постоване и отсле Petrol Hound Постоване и отсле Petrol Hound постоя него две равнения из ношей руки. Тительной сурке достинут, и остоенеета полико пойти Steedfest Guord в стоку. И не зобудяте использовать способиссть Hollowed Heelee!

#### II. Жить будем плохо и недолго

В первую атаку противника мы заблоки руем Sulam Djinn с помощью Beloved Chaplain и Goblin Spy, использовав на паспеднего способнасть Nantuko Disciple. В итоге мы потеряем гоблина и 6 хитов, а противник — джинна. В свой ход мы, взяв карту с колоды (Repulse), отдадим ход противнику Он в конце нашего хода сыграет Beast Attack со своего кладбища. Когда на своем ходу противник отправится в последний (как он лумает) бой, мы скажем Repulse в токен от Beast Attack. Затем поставим Nantuko Disciple в блок второй токен от Beast Attack и активируем его на себя, а Beloved Chaplain станет на пути Might Weaver. После нанесения вреда мы останемся в тех же 6 хитах, и единственным выжившим существом на столе будет наш Beloved Chaplain.

#### III. Когда за тобой приходит кентавр

Наша проблема в том, что если позволить разрешиться Explosive Growth, то противник потом легко сможет достигнуть threshold, сбросив две карты под Crushing Centaur, и это чудовище станет 10/11 со способностью trample. Суммарный tauahness наших существ - 5, а жизни у нас — 4. Значит, мы не переживем такой атаки. Напрашивается вывод, что нодо не дать противнику достигнуть threshold... Однако решением, наоборот, будет создать ему threshold ga raro, как разрешится Explosive Grawth, т.к. это сделает Crushing Centaur нелегальной целью. Справиться с этой задачей легко: Singe летит в одного Might Weaver, и мы жертвуем Barbarian Lunatic в другого. Теперь ы можем просто подставить одинокого Steadfast Guard в блок и, разрушив коварный план врага по убийству нас пряма на этот ход. остаться в 1 хите. Можем еще поставить Crypt Creeper и Obsidion Acolyte — тогда останемся с нулем существ и в 3 хитах. Нас спасет только топдек (спедующая карта с колоды)!

#### IV. Смерть... или посмертие?

Так как Nefarious Uch созден замещаем аффект, по исм велития, сомых в книг остать стави аффект, по исм в волития, сомых в книг стави — один или дости. Все равко копичесть во карт, которые им далжим будем убрать с кладбица, розняется количеству вреда, который има монесут. У нас на кладбица пать корт — ажочит, Ябасий, ком не строцен и досме блю-которым или в на ставующий ход мых сомых сласобне вывером, забезя в стоку.

#### V. Лучник, идол, королева и

Оптимальное решение таково. Первым делом мы выкалываем Rebel Informer с помощию нашей Un Sivvi (Meddling Mage
— не помежа, так как мы не играем его с
ручкі). Поспе этога Academy Rector scraer в
блок под Longbow Archer. Кагда разрешается
в врез от first strike и Academy Rector летит
на кладящие, мы с его помощью выкапываем
Unnatural Selection, Дапев, пользунсь способ-

ностью этого полезиого энчантмента, назначаем Chimeric Idol и Medding Mage тип rebel и закапываем их вместе с Jhovall Queen в библиотеку аппонента при помощи Rebel Informer. Никто не прошел в стаку, и не осталось существ противника на столе!

# Дополнительная залача Не удостся, т.к. buyback саздает замеща-

ющий эффект попадания на кладбище, а flashback заставляет убрать карту из игры и не является замещающим эффектом.

#### Победители

- 1. Дадонов [andrei\_dadonov@inbox.ru] 6 бустеров 7th Edition
- 2. Dvorcovoy Dmitry V. [DimaD@bsu.by] 5 бустеров 7th Edition 3. Андрей Примачек
- [Boss.SQ@sequoia.nsk.su] 4 бустера 7th Edition
- 4. Игорь Москвитин aka Evil\_Roc [evilroc@yandex.ru] — 3 бустера 7th Edition Пятое место — 2 бустера 7th Edition — асталось неполусжденным: полностью плавиль-

#### Пятое место — 2 бустера 7th Edition — аста лось неприсужденным: полностью правильных ответов бальше не было. Бустеры астаются в редакции.

#### "Пять турнирных задач" в №01/2002

# Проблемы грязных крыс Тут главное — побороть в себе инстинк-

твено хелоне убить всек сразу. Повыем на посиварение рействие. Обявить не пописарение обявить сраго срасть сраго срасть сраго срасть сраго срасть ср

#### II. В погоне за скоростью

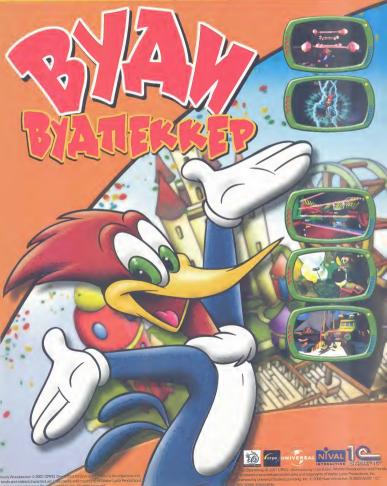
Первый вориент решение. Говории из нашей руки Lure на токена. После этого играем, с кладбища Call of the Herd либо Roar of the Wurm или из руки Rametongue Kavu либо Skizzik Дове играрым сущестру hoste с помощью Need for Speed. Вуаля, оппонент блокирует всеми существами нашу бедную белку, о мы его убивоем нашим вторым атокером.

Второй воригит решиние. Все то же миссторающим в белих (око же — тожен от Chaffer of the Squirrel) получает из себя Drud's Call. После этото за неже прикорит Flametongue Karu. Нанесе четире очко вреде несчастному выятомым, им получени выше четире з также тожном. В тем от четире з также тожном в тем от четире з также от тем от тем от тем от четире з также от тем от тем от тем от четире з также от тем от тем от тем от четире з также от тем от тем от тем от четире з тем от тем от тем от тем от тем от четире з тем от тем от тем от тем от тем от четире з тем от тем от тем от тем от тем от четире з тем от четире з тем от четире з тем от те

Трятий вариант решения. Играем из руки Chatter of the Squirrel, используем Ifashback — ставии этарую белку. Потом кладем с по-мощью Веагсаре 2 токена медведей. Жертвуем 4 земли под Need for Speed, чтобы медведи получини haste, и направляемся в атаку

# MYNLTUMENUA.

и условий работы в сети = 1C: Мультимедиа» обращайтесь в фирм > 1C= 123056, Москва, а/я 54,ул. Селезиеская, 21, Тел... (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



всеми пятью токенами (три белки, два медведя). Такой сводный батальон белок и медведей слоны уже не заблокируют.

И есть еще способы.

III. Гамбит в девять ховов У нас целых 19 хитов, но у противника в руке есть еще 5 очков вреда, да и на этой атаке мы потеряем кок минимум хит. Так что 13 ходов — наш самый большой срок жизни. если бить нас будут только фамильяром. Наличие в игре Blazing Specter нас совершенно не устраивает, т.к. карты в руке нам еще очень пригодятся. Последовательность такая. На атаке противника Repulse в Blazina Specter. Но своем ходу положим остров с руки. На следующий ход противника мы сыграем Caunterspell в Blazing Specter и Eladamri's Call за Sabertooth Nishoba или Amugaba (искать Dodecapod или Abashan нет смысла их легко убыст). Далее главное - не забывать класть земли, и тогда через два хода мы поставим на стол Sabertooth Nishoba и максимум за пять ходов завершим партию в нашу пользу (это если фамильяр стонет нас блокировать, иначе - за четыре). На ход позже можем поставить Amugaba и убить за четыре хода. Так что суммарно получаем девять ходов, за которые одинский фамильяр нам никак не страшен.

#### IV. Черная, цветные и пушис-

Первый способ. Вытащить Crystal Quarry, перекрасить все Arheological Dig в болота с помощью Dream Trush, получить вять ман и с помощью Crystal Quarry сказать Last Stand. Как раз снимет 10 жизней.

Кас раз синмет 10 жазней; Второй пособ брате гот Антоно Лисевко). "Ribs of Initiation принесет наи победу, мы используем 30 теат Пин, итобы саевсть 3 земля оппоченто, сказем, гороми. У него гоновыть оппоченства поставить поставить зами произго сотавшие. В поставить потруми при з 70% трасную межу, и сказать Ribes of Initiation, скину в кою рку. Став вызонае стительной ставить по зами пределать по зами пределать по ставить по зами пределать по сменя по зами пределать зами

#### V. Джинны и минотакры

Последовательность действий следующая. Играем Reckless Charge на Tahngarth и атакуем им. Протизнык выижден блокировать ствной, иначе он риссует либо умереть, либо потврять обоих джиннов. После того как повреждения лягут в стек, активируюм способность Tahngarth и убиваем одного джиние. Кладем гору и отдем ход.

Дальше дво ворнанта. Первый: противник идет к ном в стаку доленом — мы остаемся в дарх жазних. Тогда но следующий ход мы убем ега вообще без проблем (на этом ходу Спалівіпрег стреявет на один, на следующем бежит на два, потом еще роз стреявет на один! Второй: димен сидит и готовится блокуровоть Chalifilinger. сели от соброговония стаховать!

Оппонеит действует оптимально и избрая второй варимит (ге отвежоющим, кто остановился на разбора вервого варижита, уяы, ответили неправильно). Хорошо: активирем в конце хода способьютст. Спаліпідея (выстрея из енциненту). Мы вынуждены повернуть один из двух Сту о Втоха и потерть одну из двух Сту о Втоха и потерть одну издъв. На своем ходу жертвуем Petrified

Feld, собітурать, достоть с кладінцых Keldoris, Necropolis, после пото в целому в ново стілвот после пото в целому в ново стілвот после по после по после по после по после по темпо 2, т. з динимі в новичет на гладінцья. 7 карт, з динимі в новичет на гладінцья 7 карт, з динимі в новичет на гладінцья по 1861, а промя, дожа стравній о на в дениниму, что все разнаю было бы я полье достаточньніць после этот о бервы с з гладінцья в рику Keldoris Necropolis (на гладінцья снова 6 карт). Кладья Keldoris Necropolis в чтол. И ном как дал жагает мони, чтобы, пожертосов Chaliffliger под некропони, останть, протавиче в з і этот. Итого гата заснаей свето с вроги, о на уже ном не странен, потому то с вроги, о на уже ном не странен, потому

что мертвый P.S. Мыогие срезались, неправильно посчитав количество земель у нас на столе либо "забыв", что две земли в один ход на стол высладывать непьзя. Мы не можем убить противника в первый же ход, нам, одноко, однай маны не жастатех.

#### Дополнительная задача

1. Варманты, как убить Iridescent Angel: Wrath of God, Rout, Kirlar's Wrath, Innocent Blood, Alladin's Ring, Desolation Giant, Pernicious Deed, Legacy Weapon, Void, Obiliterate, Planar Despori, Tsabo's Decree, March of Sauls, Balancing Act и так далее. 2. Варманты, как прокачать Iridescent

Angel:

+X/+X — Overrun, Night/Day (Day),
(Planna, Nomad Captain), Coat of Arms,
Glorlous Anthem, Power Armor, Divine
Scarament, Centour Garden, (Fervent Charge),
Brass Herold, (Orcish Oriflamme), Savage
Offensive, Strength of Night var se, panee

-X/-X — Night/Day (Night), Nausea, Cabal Pit, Planar Despair, Cabal Pit, Nausea, Engineered Plaque

#### Победители:

1. Антои Лысеико [Саратов] — 6 бустеров Odyssey

2. Алексей Воробьев [HCO, п. Кудрями] — 5 бустеров Odyssey

3. Александр Аколян [г. Троицк, Моск. обл.; gom@tlk.ru] — 4 бустеро Odyssey
4. Сертей Денисов [СамароМТГ; serg\_mtg@samaramail.ru] — 3 бустера

Odyssey
5. Сергей Саболев [Архаигельск] — 2 бусте-

ра Odyssey Увожаемый Алексей Воробьев! Лично вам призы не будут отправлены, пока вы ка-

вам призы не будут отправлены, пока вы каким-либо образом не сообщите нам свой адрес. Мы бессильны прочесть начертанное вами на конверте, так что — ждем от вас точной информации.

#### AHKETA B HOMEPE 12(51)/2001

Все анкеты нами просмотрены и проанализированы, и настало время провозгласить тех счастливчиков, кто получит призы от нас и российской компонии Snowball Interactive, выступившей спонсором мероприятия!

Выбор "самых удачливых" осуществлялся случайным образом. В роли означенного образа, как обычно, выступила наша несравненная и всем вам хорощо известноя Катя.

#### Призеры аикеты

1. Дмитрий Березкии (Зелеиоград) — СУПЕР-ПРИЗІ Блок «Лучшие Игры 2001». Садержит в себе «2150: Война Миров» (на двух компактах), «Морсине титаны: Зов глубии», «Звездные Пипигримы», «Стнем у мечом», «Затерянный Мир», «Горький-18» и Septerra Corè + стильная майка + 5 постеров III 2. Григорий Зайцев (Москва) — Затерянный Мир 3 (желева)

 Дмитрий Анисимов (Моск. обл., г. Красноармейск) — Затерянный Мир 3 (джевел)
 Дмитрий Серегии (Саикт-Петербург) —

Затерянный Мир 3 (джевел)
5. Олег Паичишии (Кемерово-2) — Затерянный Мир 3 (джевел)

6. Павел Карнаухов (Северск-37) — Европа (джевел) 7. Андрей Звенииков (Моск. обл.) — Европа

Андрей Звенийков (Моск. обл.) — Европа
(джевел)
 Александер Ксенофонтов (Тюмень) — Ев-

ропа (джевел) 9. Юрий Козловский (Москва) — Европа (джевел)

10. Вадим Тлявкаев (Челябииск) — Ва-банк (джевел) 11. Влад Ишков (Воронеж) — Ва-банк (дже-

велу
12. Игорь Прокопеико (Якутск) — Ва-баик
(джевел)

Григорий Лохов (Моск. обл.) — Ва-банк (джевел)
 Никита Ветошени (Свердловская обл.) —

Star Trek Тень Доминиона (джевел) 15. Никита Федоров (Мътищи) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)

16. Иваи Лебедев (Новороссийск) — Star Trek Тень Доминиона (джевел) 17. Олег Качалов (Москва) — Star Trek Тень

Доминиона (джевел) 18. Андрей Илатовский (Архангельск) — Star

Trek Отвержениые (джевел)
19. Алексондр Фокии (Ижевск) — Star Trek
Отвержениые (джевел)

Александр Архипов (Липецк) — Star Trek
 Отверженные (джевел)
 1. Игорь Шубников (Киров) — Star Trek От-

21. Родион Сафиуллии (Казань) — Европа (коробка)

23. Николай Бондарев (Москва) — Европа (коробка)

24. Алексей Киспеико (Волгоград) — Европа (коробка)
25. Дмитомй Дудов (Моск. обл.) — Европа

25. дмитрии дудов (моск. обл., — Европа (коробка)
26. Сергей Госпожев (Моск. обл., г. Красио-

горск) — Европа (коробка) 27. Тимур Кучаев (Саикт-Петербург) — Star Trek Отверженные (коробка)

28. Кирилл Горбунов (Беларусь, г. Новополошу. — Star Trek Отверженице (коробка)
29. Данил Балялин (Самарская обл., г. Кинель). — Star Trek Отверженице (коробка)
30. Вадим Тюкин (Яроспавль). — Star Trek От-

верженные (коробка) 31. Алексей Чугунов (Челябинск) — Star Trek Отверженные (коробка)

Отверженные (коробка)

32. Василий Алексашии (Саратовск. обл.) —
Звездные Пилигримы (коробка)

33. Коистантии Бухтияров (Серпухов, п/о Дашковка) — Звездиме Пилигримы (коробка) 34. Александр Шехетов (Москва) — Звезд-

ные Пилигримы (коробка) 35. Андрей Барбин (Москва) — Звездные Пилигримы (коробка)

36. Игорь Кожевинков (Москва) — Звездиые Пилигримы (коробка)

37. Денис Смородинов (Москва) — 2150: Дети Селены (коробка) 38. Иваи Вороиии (Моск. обл., г.Протвиио)

2150: Дети Селены (коробка)
 39. Антон Петров (Москва) — 2150: Дети
Селены (коробка)

0. Алексей Селин (Краснодарскі кр., г. Кореновск) — 2150: Дети Селены (коробка) 41. Александр Иванов (Башкортостан, г. Уфа) — 2150: Дети Селены (коробка)

Всем, кто родом из Москвы, предписывается звонить в редакцию и приезжать к нам сюда за призом. Остальным — вышлем по почте,

#### Над подведением итогов...

Ток вот, нод подведением итогов роботоли: Святослов Торик, Геймер и Антон Курин. Розбор и сортировко пришедших ответов но конкурсы: Денис Довьдов, Святослов Торик и Алексей Бутрин. Осуществление выдочи призов: Алексей Бутрин (boot@igromonio.ru). Призы но конкурсы предостовлены компоннями "Caprono", Nival Interactive, "Буко" и журнолом "Игромония"



# **УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ**



Для учостия в конкурсох «Монии» вам требуется выслоть ном пропыные ответы по определенного сроко, сделов соответствующие пометки но конвертох или в теме e-moil писем. Теперь подробно.

1. Провипьные ответы должны выглядеть соответствующим оброзом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди, 2 — Russian Davydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естествеино, наиболее полный вариаит решения оной

2. На коиверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИ-ШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шпете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редокции, так и по электроиной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Эпектроиная почта: test@igromania.ru для Теста, screenturs@igromania.ru для Скринтурса, mtg@igromania.ru для "Пяти турнирных задач".

4. Ответы и победители официруются ровно через иомер. То есть, если коикурс опубликоваи в "Игромании" №03, атветы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №05

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журиал "принадлежит". То есть ответы на мартовские коикурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.03. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момеита, пока ие беремся за окончательное подведение итогов по коикурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честио выигранным призом. Всем остальиым, т.е. не москвичам, призы высыпаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступпения журиала в розиичиую продажу призы уже должны идйти своих влодельцев. Если вы ие получипи свою иаграду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по эпектронке boot@igromania.ru) — возможио, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его источно указапи

С уважением, редакция «Мании»

# Серентурса, теребургатильно Серентурса, теребургатильно Серентурса, теребургатильно Видентурса, теребургатильно Виден

щие па виртуальному полю фигурки из палнганчикав, н савсем другае - живай футбол: иевераятиый иакал эмаций, предельное напряжение сил, потрясающие галы под аглушительный рев трибуи... Са-

Канечиа, сыграть в футбол скажем, на чемпнанат мира...

Непраста.

Но такая вазможнасть ость. Нужна всега лишь иескальиию»; б) иитересаваться футболам н... в) бриться! Хоть

Талька не чем папала, а

Навая акция компаини Gillette дает шанс всем фаналятарав и атправиться на фивыиграть бритвенную систему Gillette Mach3 в специальнай упакавке «Гал на миллнані». В вынгрыше будут абсалютио все: либа на трибуне в Йакогаме, либо с весьма палезными призами, либо проста гладка выбритыми

Ну а пака начинте с малаго - ответьте на представленные вопросы и пришлите результаты в редакцию журиала «Игромания»

На кону - 150 бритвенных CHCTOM «Gillette Mach3» в специальной упаковке «Гал на Munnuauts.

1. Гад оснавання кампании Gillette:

а) 1300 гад и.з. 6) 465 гад до н.э.

с) 1901 гад 2. Чта азиачает название бритвенной системы Mach 3?

а) Достаточна взмахнуть три б) Русская традиция "иа траих"

превышение 3. Кагда была запущена бритвенная система Mach 3?

а) Кагда родился Иван Грозный **b)** Кагда умер Людвиг ваи

Бетуовен

с) В 1998 году

И спецнальный вопрас повышеннай слажиасти: 4. Какая сбариая пер-

вай вынграла падряд чемпианат мира и чемпидиат Европы?

а) Франция 6) CWA с) Камерун

Ответы присылайте до 5 апреля 2002г. иа gillette@lgroma-

піа. го или на адрес редакции с памет-"Gillette Mach3".

Дополнительная информация www.mach3.com



Купил давеча компьютер. Вроле было все "о'кей". А недовно спохвотился: Нету кнопки "эни кей"!

Слышу шум и стращиый свист, Грузится компьютер "Вист". Все равио его куплю: Я российский хорд люблю.

Не простит мие моя милка. Чтоб ей ни докозывол: Я вчеро ее подружке "Plug and Play" показывал.

Мы, подруженьки, не зноемся С парнями "полуосными". Потому что мы "виндовые", Гуляем только с "досными".

Милый милке говорит: "У меня повно стоит И большой, и жесткий Диск FUJITSU'евский".

Говорят, что нош зовхоз -Крупный спец по "полуО\$": Зо полгодо половину Складо ношего унес.

Программистку при луне Я погладил по спиив. А оно мне: "Погоди! Лучше мышкой поводи!"

Позиокомиться мечтою С прогроммистом Федею. Только он не замечает Мою мультимедию.

Мой миленок нынче скис, Виновато смотрит вниз. Посочувствуйте порнишке, У него Ехсеl завис.

Мие Маруся откозоло, Дескоть, сильио зонято, Пля мемя мол не увотоет Пороллельного порта.

Нынче милка мие скозала. У иее есть С++. Что теперь мие с иею делоть, Заразиться я боюсь.

Воня, я уелу к моме. Или больше ток не пей! Ты ж руголся мотюкоми. Вспомнить стылио: "Plug and Plov"

Кок тут, бабы, не руготься, Коли муж мой — вот ои весь: Help'о в жизни не дождаться, Уж молчу про интерфейс.

Мой милеиок хокерит, У него крутой прикид: Любит минеролку "Веру". Фирму "Вист" и "Компьютерру".

Иистоллировол я милой Windows 95, Две полытки — обе мимо. Завтро буду повторять.

Я пороль постовил в CMOS'e. А потом его зобыл. Почему сисоп иош Козии Говорит, что я — дебил?

Мой милеиок до покосо Изучил комоням ДОСо. Не пройдет теперь и дня, Форматирует меня.

Мой миленок наповол Всю меня роз ZIРовол. А потом он, паразит, Меня сделол Only Reod.

Видно милого по морде: Ночевал сегодня в Word'e. По походке видно срозу: В "Лексиконе" был, зорозо,

Мил скозол, что в Интернете Есть продукты все на свете. Я с кошелкой в Интернет. Вроки все, продуктов нет.

Моему миленку мастер Присобачил Sound Blaster И теперь он, порозит. На 16 бит хропит.

Мой милеиок-ииостранец Поменновся во того — Обещал прислать по почте Электроиное письмо!

Доктор Веб залез но вирус, Три чоса трудился... Смотрит - это AVP: "Ну я и нопился!!!"

Я но сервер положил Милки фотогрофию. Трофик резко подскочил: Просят биогрофию.

Программиста полюбила. А он смотрит в монитор. Не целует, не ревнует, Но фиг мие токой портнер!

Полюбило виртуоло. Полюбило горячо. Лишиих ссор у нос не столо: Жму ио ресет, если че.

## Объявление в газете

Котенка кому? Качественный. Почти не юзаный, два месяца всего. Брэндовый. Глюков нет. Апгрейдится. Мышь опознает, Уко*м*плектовонный. Есть шерсть (веселенькой черно-белой окраски), лапы (4 шт), усы (несчитанно) и урчольник (встроенный). Котенок облодоет функцией мочеиспускония в туалет, лежония но телевизоре, свесив хвост на экран, и неуемной жизнеродостностью. Функция питания отложена просто но диво: с удовольствием ест доже хлеб и мокороны. И все это счастье я отдою просто ток, для хороших людей не жолко!

## Как напиваются компьютерщики...

Вебмостер — до пикселей, линуксоид — до пингвинчиков, фрибэсдэшник — до чертиков, юзер до полиморфных червячков, фидошник — до плюсиков, фидошник-хоб — до тоссеров, железячник до сокетов, админ — до ламеров, программер — да пишиков и единичек, дизаймер — до покусонных яблочек, геймер — до жутко жужжощих бензопил, оськер — до зеленых ромошек, по которым проехал паровозик, инетчик — до айпишников, медиапирот — в кодек, просто пират в болвонку.



Программы партий

Все, конечно, слышали выражение "программа партии". А что было бы, если бы политические партии действительно писали программы?

#### Программа КПРФ

Последние версии документированы как совместимые с другими программами, но на самом деле после инсталляции стремятся их уничтожить. Интерфейс текстовый, белые буквы на красном фоне. Явро написано более ста лет назад, с тех пор не только не исправлены стооме глюки, но и лобовлены многие новые, Считает, что все файлы должны быть одинакового размера. Периодически объявляет какое-нибудь расширение вредным и удаляет файлы с этим расширением по всему диску. Запросы на подтверждение имеют единственный вариант ответа: "Даешы" Пытается выделять под свои задачи ресурсы, не заботясь об их физическом наличии, и в случае неудачи блокирует вывод сообщений об ошибках. При запросе диагностики выводит заранее сформированный файл. сообщающий, что все хорошо. Не принимает электронную почту извне и прибивает задачи. пытающиеся ее отправить. Несовместима с современной техникой. Не может быть деинсталлирована легальными средствами.

#### Программа ЛДПР

Имеет яркий, аляповатый интерфейс и неотключаемые звуковые эффекты повышенной громкости. Может быть инсталлировано хоть на ХТ, однако заявляет о чрезвычайно высоких требованиях к системным ресурсам и на любой машине стремится захватить их как можно больше. В сообщениях активно использует нецензурную лексику, в особенности если пользователь женщина. Постоянно грозится взломать сервер Пентагона и устроить mail-bombing президенту США, но физически не содержит модулей, способных на что-то подобное. Выводит множество предупреждений и сообщений об ошибках, в том числе самых невероятных, но никогда не виснет, не падает и не выгружается из памяти, даже если пользователь очень захочет. При выволе пистиостики начинает торговаться с пользователем, обещая вывести хорошие результаты, если ей выделят больше ресурсов. Запрашивает высокую цену за инсталляцию и вдвое большую — за деинсталляцию.

#### Программа "Яблока"

Имеет красивый, стипьный, но не всем понетный ингерфекіс. Отковывается работать с другими программами. Содержит мошимй диспистический модуль, всегда готова дать пользователю подробный совет в любой ситуами, но на предаложение выполнить конкретную операцию негоменню выдает сообщение с аргументированным объяснением, почему данная операция выполнено быть не может. Работает только на комлютерах физика.

#### Программа НДР

Некога была главным окстемным модутем и по-гражмыму платеате выпольть тут функцию. Имеет непонятный интерфейс и нечитобельную документоцию. Сообщения об ошибкох прилисивает превыдушим и последующим веровы, о токже внешним процессом. Питоется решить проблему нежатоту версуоть, огостияно просопользоватая вставить момую дискету и обещая впоследствии отдать две. Когда задагча зопрашивает помять, сообщен; что помять успешно выделение, но на сомом деле выделете е не роньше чем через полгода, отобрат у других зазом, В конечном чтоге наступка свщому вышет момину.

#### Наблюдение опытного пользователя

В прошлом году один мой друг заапгрейдил Девушку 1.0 до Жены 1.0 и обнаружил, что она занимает кучу памяти и оставляет очень мало системных ресурсов лля других приложений. И недавно он заметил, что Жена 1.0 еще и запускает дочерние процессы, которые тоже отнимают ценные ресурсы. Ни в рекламных листках, ни в локументации такой феномен не был описан, хотя по информации, полученной от других пользователей, подобного и следовало ожидать в связи с природой данного приложения. Вдобавок ко всему Жена 1.0 инсталлируется таким образом, что всегда запускается при инициализации системы и следит за процессом работы. Он обнаружил, что некоторые приложения, в том числе Футбол 10.3, Пивцо 1.5 и Рыбалка 7.0 вообще перестали работать в его системе, вызывая аварийный сброс при попытке выполнения (хотя никогда раньше таких проблем не было). При инсталляции Жена 1.0 не предоставляет выбора, устанавливая нежелательные добавки, вроде Тещи 55.8 и бета-релиза Шурина. Также кажется, что производительность системы падает с каждым днем.

В спедуощем релизе Жены 2.0 год хотепось бы унадеть токие возможности: кнопка" Не напоминай мие больше"; киолком минимающий, отшив в Плітаві, позволяюща установить Жену 2.0 таким образом, чтобы в любой момент можно было удолить ее без потери сазћ и других системных ресурсов, опшия, позволяющая запутстить сеть в режиме неразборчивости, что сделоет функцию опробования системного оборудования значительно более полезной. Лично в решил изфекстать сех головных болея, связанных с Женой 1.0, и продолжать использовать Девушку 2.0. Но все равно у меня с ней возникли проблемы. Оказывается, невозможно поставить Девушку 2.0 поверх системы с Девушкой 1.0: сперва необходимо удалить Девушку 1.0. Другие пользователи говорят, что это очень старая ошибка и что я должен был бы о ней знать. Говорят, разные версии Девушек конфликтуют по поводу совместного использования порта ввода-вывода. Думаю, они давно могли бы и исправить такую глупую ошибку. Хуже того, программа удаления Девушки 1.0 работает нестабильно, иногда оставляя в системе следы работы приложения Еще олин неприятный момент; все версии Левушки постоянно выводят короткие надоедливые сообщения о необходимости апгрейла по Жены 1.0.

Предупреждение об ошибке: у Жены 1.0 есть недокументированная ошибка. Если польтатов утстающить Любовницу 1.1 без удаления Жены 1.0, Жена 1.0 уничтожит все файлы МS Молеу и затем сама себя удалит. Затем Любовница 1.1 откажется продолжать установку, заявляя о недостаточности ресурсов.

Мутобы обойти описонную выше ошибжу, попробуйте установить Любованицу. 11но другой системе и никогар не запускайте прикожения для передачи долных вроде в Loplink 6.0. Также беренитесь оналогичных въпечисте-приложений, способных перенести вирусы и заразить Жену 1.0. Еще одно решение — работать с Любованицей 1.0 аногичнымо через провойдера. Но и здесь приходита бать осторожным, чтобы случойно не скачать себе по UseNet вирус и не подсадить ресурсы МS Money.

#### Аиекдотический микс

Новый працессор от фирмы AMD с тактовой частотой 2 GHz занимает сегодня ведущее место на рынке электронагревательных приборов.

Наконец компания Microsoft честно вынесла качество работы Windows в название: Windows XP (Хрен Работает).

суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.

- Фирма:
- Доброе утро.
   Женский голос шепотом:
- Апло.
- Да, я вас слушаю.
  Я вчера у вас компьютер покупала.
- И?
   Вот он сломался, вы можете починить?
- Говорите громче, я вас не слышу.
   Грамче не могу, муж услышит убъет.

Доктор ставит хакеру диагноз:
— Итак, дорогой, вам осталось жить 30

дней.
— Извините, доктор, а где можно скачать crack?

Закончила бой, квакеры сдког на склад оружие. Подошен один — сдла шотта, другой — паздомет и т.д. Вдруг бежит помер и орет. "А у меня ракета, а у меня ракета, "Все на ток странно омотрят, думают — вот придурок. Ламер подбетоет, поворочиваются к ими стиной, наколеченето и говорот." "Доставайта

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель. Полицейский спрашивает: — Ваши права?

— ваши правач
Водитель отвечает (с трудом ворочая
языком):

— Rootl

Встречаются два квакера.
— Ну как жизнь?

Ну как жизнь?
 Да так, процентов на тридцать.



Итак, чам из темноты до- ле "ИнфоБлок". носятся влюбленные кошачьи вопли и рулалы. Из приоткры-

той форточки тянет чем-то таким, что опнозначно отвлекает меня от бдений у голубого экрана над вашей почтой.

И не только меня. На улицах можно увидеть бледных личностей со свепнутыми набок в попытке изобразить смайлик - головами. Это вышло из зимовки поголовье маньяков виртуальности нашей Родины. Не пугайтесь, люди, вам не придется до самой осени бесцельно бродить по улицам, жално вгляльваясь в витрины компьютерных ларьков в поисках новинок. Ибо несмотов на легкомысленное раздолбайски-гуляльное время года, именно на весну отложен долгожданный релиз всех тех знаменателен сразу двумя абсолютно нестан-Продуктов долгостроя от игроделаныя, кого- дартными и не укладывающимися ни в какие рме не успели вылупиться к Рождеству. И если почтово-игроманские рамки письмами. Перих снова не закансервируют до дня Независимости, то наступающая весна может оказаться веселой

Да. Геймера тоже посетила весенняя муза. Без долгих околичностей (впахивать сверх меры на 8 марта я не собираюсы) передою ему слово.

Геймер



Дружественный читают! физкульт-привет следует из цифоы долее. "3" на обложке журнала. наступила долгожданная вес-

мгновенье, как ты достало свой шотган, и мимо- но чтоб компакт-диски... летное виденье, душо, летящоя в респовн..." -торых с наступающим Восьмым марта.

разливу и достать с антресолей проржавевший за зиму акваланг. Глубокие сугробы под- "Игромания CD". С оболочкой, иллюстрациясказывают, что именно в этом году лужа перед ми, статьями, фоновой музыкой и заставочным подъездом, за ним и вокруг дома побъет все роликом. Среди 632 мегабайт честно подамыслимые и немыслимые рекорды. Возможно, ренной информации нам удалось обнаружить мне даже удастся поставить свой собственный классные (но, увы, опоздавшие на конкурс) рекорд по глубоководному нырянию в черте обои, оригинальные рисунки (ручная, карангорода Москвы или на худой конец получить дашно-бумажная работа), забавный скринмедаль за спасение бабушек, утопающих сейвер на тему Fallout и несколько иллюстри- опыту могу сказать, что задача эта отнюдь не с авоськами. Но не будем о предстоящем, по- рованных статей (одна из которых так и проговорим о настоящем — о почте.

В прошлом номере мы опубликовали се-

модельных Easter Eggs, судя по всему, вдохно- тему вреда-пользы виртуальной реальности вила читателей, и на этот раз мы представляем и Интернета. А рисунки, скринсейвер, обои Поивет вом. до- вашему вниманию картинную галерею "Тонцу- и ролик выложены для всеабщего обозрения читатели! ющий с шотганами". Один из лучших учеников и восхищения на наш компакт-диск (см. раздел наконец-то Копперфильда и по совместительству читатель пришла любимая "Мании" — Ерофей (vr@nm.ru) замедлил мной весна! Днем в 100.000 раз макспейновский bullet-time, на улицах чирикают станцевал среди парализованных пуль джигу, вина меня кричит: "ПОДКЛЮЧАЙСЯ!!! Это же ошолевшие от коле- заскрунциотил все это лело и выслал нам Рели воробьи, а по но- зультат смотрите на нашем компакте в разде-



Кроме всего прачега, сегодняшний выпуск вое пришло из мест неполеких, из казенного дома, от которого, так же как от сумы, зарекаться не следует. Если кто-то еще не понял моих околичностей, то я имею в виду колонию ласково приложив его на голове сосулькай, строгого режима. Вот так вот. Как сказала в известном анекдоте одна известная собачка: "А я чего? Я сома абалдело!" Публиковать это письмо мы не будем, а просто отметим как факт, что вот, мол, где только "Игроманию" не

> Второе эпистолярно-цифровое творение всем читоющим Мо- приехало к нам в виде компакт-диска из далению! На дворе, что кого города Уфы. Подробнее о нем читайте

#### Письмо номера

"Вох, сколько ном открытий чудных готовит на. Пусть ранняя, созидонья почты путь..." Извините, что формупусть с морозами лирую банально и с кавказским акцентом. и снегом, но — вес- но иначе описать содержимое данного письма на! Замечательное я не могу. Пухлый конверт, и внутри вместо время, обещающее стандартных свернутых в четвертушки тетрадмнажить количество стихотворной почты ных листиков — компакт-диск... Деньги, теплые в три, а то и в четыре раза. "Я помню чудное вещи, наркотики и оружие нам уже присылали,

При детальном осмотре выяснилось, что это я сам сочинил. Посвящается всем Катям на- сей плоский и круглый предмет представляет шей необъятной русскоговорящей родины, ко- собой талантливое творение Алексея Нагимова из города Уфы. Этот всем нам товарищ Самое время подготовиться к весеннему в одиночку ("героям почты поем мы славу!") сотворил свой собственный компакт-диск а-ля сится в "Территорию разлома").

Кроме этого, мы решили привести фраг-

"По журналу")

"...А И-нета у меня нету, да и как-то не спешу к нему присоединяться; то есть одна полокоуто! Новые возможности и горизонты" а другая перекрикиврет: "Ты что!?! Тебе мало того, что половину свободного времени за компом сидишь? С И-нетом вообще ВСЕ время будещь проводить, торащась на монитор.

{Кстати, по халдейскому алфавиту букве W соответствует число 6, т.е. WWW - это 666. Прикольно.} Может, эта и крута, может, и классно общаться по нему. Не спорю. Но я, как человек, быстро привыкающий ко всему новому, боюсь и держусь от этога наркотика подальше. Это, конечно, смешно. Чего бояться? Гибрида телевизора, телефона, факса и всемирной библиотеки? Ничего особенного. Просто новый уровень развития технологии. предлагающий пользователям развлечения и расширяющий пределы общения и получения информации (ва загнул) сам не ажидал; меньше по философии докладов нужно готовить, а то сам себя понимать перестану).

А "вот и именно" Поли уже зобывают о простом общении. Это меня тревожит. Мне не заменит общения с другом, а тем более с подругой никакая krovatka.ru или как ее там (друг о ней рассказывал), "Нужно чаще встречаться"



огласен с твоей первой половиной. Она у тебя хоть и иррациональная, но зато очень прогрессивная. Интернет — штука архиполезная. И абсолютно зря твое второе альтер-эго думает, что ты будешь проводить ВСЕ свое время, таращась в монитор. По собственному тривиальная. Я как-то попробовал. Финансы уже через несколько дней начали дурными голосами орать романсы, и я целую неделю прярию прикольных картинок из Half-Life. Тема са- мент письма, продолжающий и развивающий тался от провайдера в пустом холодильнике.



тик. Это всего лишь гигантское хранилнице ин- сколько у меня знокомых, читающих хоть что- еще не было, если я не ошибаюсь. формации, и ничего кроме. Как огромная библи- нибудь толще "Playboy"? Нолы Хуже, когда я отека с книжками-раскладушками, на страницах пытаюсь кому-нибудь объяснить лонятия "фэнкоторых, помимо статичных букв и иллюстраций, тези", "фаитастика" или "художественная литеможно встретить видеоралик или прослушать ратура". На меня смотрят как на больного, композицию в стиле "Heavy Metal". Никто ведь не называет чтение книг иаркотиком, несмотря на то, что многие библиофилы действительно проволят ВСЕ свое время, уткнувшись в книгу.

А про то, что никакая krovatka.ru не заменит общения с другом (и тем более с подругой). я полностью согласен н обеими руками солндарен. Но вот что делать, если друг живет в паре тысяч километров, а подруга укатила учнться за границу?

Мой ответ малость будет напоминать лек ико по питературе. Ничего, в небольших дозах это поже полезно

Во-первых, термин "простое общение" малость коробит мой слух, взгляд и вкус. Господа, вы в курсе, что всего пару веков назад нынче горячо любимое слово "простой" было сиионимом слова "дурак" (вспомните Фоивнзина!)? Это кнрпнч — он простой, а "простая учительница", на мой взгляд, — это нисинуация и оскорбление личности

И кто сказал, что это самое "простое общенне" (можете назвать его традиционным или естественным) должно быть именно устным и проходить в режиме очной ставки? Ерунда! Посмотрите на собрания сочинений классиков 19-го века: пять последних томов в кождом это переписка. Со всеми — друзьями, родными, женами и любовницами. И думаете, у Тургенево с его Полнной Виардо элистолярный жанр у Васи Пупкнна с его пассией?

Другой вопрос, что всли Вося с лодругой еще и живут на одном континеите, то наверное, им стоит встретнться. Вдруг, кроме интересов н гражданства, еще что общее отыщется? А вообще Интернет дает возможность понакомиться н подружнться людям, которые могли бы никогла не встретиться в реале. Примеров разнообразных сайтов, которые кроме основной целн служат еще и "клубами знакомств", множество — это чаты, форумы, ои моих знакомых нашли себе вполне реальных друзей. Чего и вам желаю.

#### Письмо №01

Здравствуйте, обожаемая редакция (особливо женский состав в лице Кати). В-первых, поздравляю Вас всех с прошедшими празднисправили вы его весело, культурно, и досадных недоразумений, вроде пьяного Геймера под Елочкой, не обнаружилось.

Во-вторых, пора объяснить, зачем, собственно, пишу. Начну издалека.

Я отношусь к классу людей, именуемых чтец". Что за класс такой? А просто люблю я щения и это перестает быть проблемой. книжки читать. Причем не все подряд, а только рун°. Ну, что такое "игрун", я полагаю, вам ка Гарри. Если будет о чем, почему не написать? объяснять не нужно. Так вот — если мне как "игруну" легко общаться с такими как я и находить новые коитакты, то в ипостаси "чтеца" меня

вернее — ушербного.

А теперь вообразите мою радость, когда я узнаю, что какой-то части редсостава (не ис- бор авто, от жигулей до Феррари, огромный ключено — всем) знакомы понятия "Миф" (Асприн). "Стальная крыса" (Гаррисон), "Ведьмак" (Сапковский). Братцы! Кораче, я безумно рад, что в состове редакции моего "журнала номер олин" есть такие люди. И чтоб не отклоняться от темы, предлагаю в "Ролемансере" или еще где сделать подрубрику по книгам, прямо или косвенно связанным с играми.

#### Геймер

Перво-налерво позволю себе вырази возмущенное несогласие с фактом обвинения меня в том, что я якобы дрых под елкой. Это клевета н хамский поклеп наглого характера! Дрых я не под какой-то там левой елкой, а под пьянства из-за, а закалки для. Это касательно экономической стратегии и, вероятно, РПГ. первого пункта, наиболее важного. А что касается второго... Тут мне припоминается по- ся от корней? Говоришь, чтобы не было гонок? псовый рэл Децла, спевшего чего-то там про бритую девушку, нацистских уродов и про то, что он поет рэп для таких, как она. Ситуация ную аудиторню, состоящую из приверженцев у тебя весьма схожая. Лучший совет, который жанра автогонок. Таможня, братки и погодные возможно сгенернровать в этом свете: рискни условня — это, конечно, здорово, но мало кого изменить свое окружение. Уверен — вокруг найдется уйма людей, чей круг литеротурных зал) колесить по дороге без поспешающего эстак, нз другой области. А насчет рубрики мы обязательно подума-

ем. Может, н сделаем, если наберем достаточно материала н иарод поддержит твое предложение в лисьмох

Ну вот! У кого 8 марта, а кто все никак от здоровье, но иа психнке отдельно взятых мо- было. И не раз. ральио неустойчивых товарнщей такие затяжные праздники сказываются тяжело. По секрету — это была не сосна, а швабра редакционной уборщицы..

свиньями. И нм, и тебе это ни к чему. Поищн секами, типа Рождество-Новый год. Надеюсь, бе друзей там, где в ответ на реплику из Кортасара тебя ласково приложат цитатой из Гессе. Есть, правда, тут такой фокус: сеченне культурной пирамиды, как и любой другой, сужается кверху. То есть чем выше твои запросы, тем меньше шанс наткнуться на людей, нх разделяющих. Но при наличии И-нета как средства об- Поймали.

По поводу книг. Есть книги по играм, а еще хорошие. Кроме того, что я "чтец", я еще и "иг- больше игр по книгам — от Крондора до Чайни-

#### Письмо №02

Интернет не стоит воспринимать как нарко- следует занести в Красную Книгу. Знаете, компьютерных игр. По крайней мере, такого

Так вот, сюжет таков,

Это симулятор перегонщиков легковых автомобилей, подержанных иномарок и т.д. Это будет симулятор жизни тех людей, что гонят из Германии, Финляндии, Польши, Белоруссии в Россию легковые автомобили. Огромный вымир (несколько стран, включая Россию); смысл — купить авто в Германии, пробраться через таможню и здесь у нас прадать и т.д. и т.п.

Главное, чтобы гонок как таковых не было. Конечно, есть смысл приехать, например, в Москву первым и подороже продать, но главное — это жить в игре, почувствовать кайф. Плюс к этому разных сложностей понапихать: ISRI OZZY таможня, братки, погодные условия и т.д. Ну как? Чем-то смахивает на "Дальнобойщиков", но согласитесь, это ведь нам ближе.

Всем привет, Дима

#### Геймер

Ну н гдв тут почти новый жанр? Ты, увожаемый, предложил сюжет и основу геймплея. вполне конкретиой разлапистой сосной. И не Авоснове — жанровая смесь автосимулятора,

И чего это за неуклюжая попытка оторвать-Да запросто. Игра не перестанет быть автоснмулятором, но при этом потеряет потенциальзаставишь часамн (мнр-то огромный, сам скаинтересов не ограничен "Плейбоем" и "Пент- корта в виде тех же бротков. Стнмул вроде бы хаусом" (а ничего, кстатн, журнальчики). Как есть — продать, заработать, еще раз продать, отнимал меньше времени н снл, чем, скажем, варнант решення могу предложнть засаду но опять же, как ты себе представляешь эти общение по оське или через почтовый ящих в библиотеке: это такое секретное место, где пресловутые "сложности" Таможия строго потусуются все единомыслящие "чтецы". И вооб- журит за отсутствие взятки и помашет вслед ще, читать — это полезно. Укрепляет мозги, закаляет душу, приближает гемор... ну, это уже метров за уезжающим авто н, отчаявшись догнать, присядут покурнть? Мол, у нас гонок нет, ничего не знаем?

Кайф от томожни, братков и россниских погодных условний? К которым для комплекта приятных ощущений стоит добавить нашн замечательные пороги. Что сказать? - "крепка бролайиовые игры. Именно в виртуалке многие на Нового Годо не оклемается! Не знаю, как на ня, и танки наши быстры". Но это уже где-то

#### Письмо №03

Геймер, это письмо я пишу в основном тебе. Ведь ты сказал, чтобы тебе присылали проекты А ты, дорогой OZZY, не мечи бисер перед новых жанров. Я тоже хочу попробовать. Начнем-с.

Первый уровень (миссия).

Мы играем за кошку, которая должна поймать мышку или птичку. Что для этого нужно свепать? Осмотреть территорию, присмотреть место для засады, рассчитать свои силы (их должно хватить для преследования добычи). Второй уровень (миссия).

Теперь мы играем, допустим, за леопорда. Имеется стадо буйволов, нужно поймать одного для жратвы. Леопард не может преследовать добычу вечно, поэтому нужно рассчитать свои силы (подкрасться поблюке к стаду). Это еще не все -Хочу предложить новый (почти новый) жанр нужно нападать не на первого попавшегося буй-



вола, а на детеньша, который отстал (взрослые которой он якобы находится? И будет ли пере-

буйволы могут и по рогам надаваты). Поймали. Третий уровень (миссия).

шать. Мы заметили лошадь, Нужио ее слопать, но вот здорово ли? Волки выиосливы, они могут бежать всю ночь иапролет. Загоияем лошадь. Она устала, силы ли. Хотя бы SimAnt, где предлагалось поиграть иа исходе. Поймали.

Ну что, Геймер, потянет? Или нет?

#### Геймер

Вот где Гринпис разгуляется! Уверен — это осенним ветром листья гонять"... будет первоя игра, получившая статус "зверушкам до 16 не рекомендуется". Зрелище маленького буйвола, зверски загрызаемого большим леопардом, может вышибить слезу даже из средних размеров страуса. Я-то человек не ринских инстинктов просто обязана заступить-Karrs, av?

Идея не столь уж и мертва, как вам покажется, когда вы прочтете следующие строки. Но это ни разу не новый жанр. Это Deer Hunter в оленьей шкуре. Т.е.: трехмерный мир, мы кого-то там догнать и поимать, в смысле -"поймать". Круто!

Охота в стиле 3D Action. Нечто подобное. помимо всяких Deer Hunter, реализовано в Aliens versus Predator 2, когда играешь за Чу- разил нашу лапу окороком. Ща сам им будет. жого. Если развить геймплей в нужную сторону, разбавить его динамикой и симпатичной графикой, присовокупить к целям миссии охоту на человека с ружьем... Ну — тогда хотя бы коричневое на ходулях. На шее швабра. В пов это можно будет играть. Эээ... если очень за-VOUETCE

Где там этот буйволенок? — я уже шампуры приготовила! Как виртуольный!?

дет доноситься чувство голода твари, в шкуре стая перестанет нас кусать.

ключаться монитор на спектр видения зверя, за которого мы играем? Например, собаки ви-Мы — вожак стаи волков. Зима. Хочется ку- дят все в серам цвете. Натурально, конечно,

Ваабще же, игры подобного рода уже быза муравьев. Те, конечно, птичек и лошадак не ловят, но разницу между гусеницей и мышью Буду рад ответу. Phoenix можно считать косметической. Так что мое мнение — это не новый жанр, а как когда-то поэтично высказался Геймер: "типа будем

#### Геймер

Тажалуй, я лаже нарисую, как это выглялит ...Белые снежные текстуры и кривые полигонсентиментальный — в парыве могу и таракана ма. Все серое. Типа у нас зрение такое. На экубить, на вот Катя в силу своих природно-мате- ране — индикатор голода. Ползунок опустился ся за бедного мамонтенка, то есть буйволенка! с его же костями. Значит, голадаем. Внезапно экран вздрагивает, и другой индикатор — индикатор жизни — убывает на два деления. Оглядываемся. Видим оскаленные полигоны волчых морд. Из ближайшей, особенно мерзостно текстурированной, свисает клок шерсти. Наша?.. на четырех когтистых лапах и с зубами, надо Переключаемся на вид сверху, глядим на свою ободранную заднюю лапу. Точно — наша. Ах он гад! Cтon! А кто он тут вообще? АІ Это наша стая. А мы — их вожак. Какая радасть. Они тоже голодают, вот - один уже не удержался и вооб-

> Но — чуІ В верхнем правом углу экрана на радаре появляется красная точка. Быстро вертаем своего волка на 180 градусов. Видим —

Уррадаll Зажимаем Shift и стрелку вверх. Бежим к лошади. Лошадь видит нас, прекращоет щипоть снег и доет деру ходулями в противоположном от нас направлении. Мы — следом. Сзади скачет голодная стая.

Бежим. Вокруг белые снежные текстуры и кривые полигонные деревья, белые, как кафель в морге. Впереди призывно полощется веник. Грустно вспоминая про Need for Speed, оббегдем деревья. Иногда прыгдем через коряги. Думаем об ужине на кухне. На сковородке.

Через часик беготни лошодь устоет. Мы ее нагоняем, имеем и кушаем. Индикатор голода символизирует полную сытость. Спим. Тем временем едим ужин на кухне. Возвращоемся, будим волка. Ну., пошли искать следующую лошадь?..

Или теперь мы будем африканским львом в погоне за жирафом?.. Вокруг — джунгли. Впереди — жираф. Побежали?..

#### Письмо №04

Здоровеньки. Письмо это для вос из долеких краев пишет Я. (Я — это тот, кто пишет письмо, то есть Я). Написать письмо меня подвигла статья Андрея Леиского "За что же иас так ие любят, или Русские в Сети" в №1(52)2002.

Я не понял! Где потриотизм? Заявления типа "до вашей национальности никому нет дела" я вообще отказываюсь читать. Вообще в этой статье есть очень интересиое противоречие: люди играют в онлайновые игры, чтобы пообщаться с живыми человеками, а не с машиной, но при этом - во-первых, мы (русские, хотя я сам живу на Украине и считаю, что это статья предназначалась всему русскоязычному славянскому населению плаиеты) должны объясняться на английском, что большинству из нас вообще-то мешает иормально общаться (хотя я против сиглийского ничего не имею - все-таки язык межнационального общения, но, помоему, русский человек может палиоценно общаться только на великом и могучем, богатейшем русском языке), во-вторых, почему мы (исдеюсь, поияли, кто такие МЫ) не должны использовать команду "крикнуть", ведь так мы ные деревья, белые, как кафель в морге. Типа зи- общоемся с большим количеством людей, иу токая у нас (нас = мы) натура общительная.

Может, стаит объяснить им (им - это те, кто к значку, который напоминает волчий череп не входит в категорию мы), что мы (не они (они = им)) против иих иичего не имеем, может. и они тогда к нам будут относиться по-другому. Теперь насчет имеи. Лично я не считаю, что Porosenok или MUTbKA читается и воспринимается хуже, чем какой-инбудь Z2 kw133, а среди американцев такое встречается довольно часто. И еще, про "дислокацию кузькиной матери" - для нас существует такое неписаиое провило: "Боятся — значит, уважают", Опять противоречие - чтобы уважали, иадо чтобы боялись, но если боятся - значит. не уважают. Поехали дальше: "не верьте ему, он иорушает договоры" — ну с этим все поиятно, тут иадо давать советы не о том, "как перестать быть парией", а как не стать ею. Теперь про кланы. У нас их много ие потому, что у иас пе веник, Шиплет снег. Зимой в лесу. Ночью, много патриотизма (хотя и его хватает), а из-за Страх какой... Оскверненная лапа забывает- того же общения (ну не можем мы без него) ся, а челюсть отвисает (не у волка). Быстро да- не может русский человек не поделиться радовим F1. Читаем справку. Выясняем, что это — стью победы с сотоварищем по клану. Да и еслошадь. Зимой. В лесу. Проходит в категории ли бы не было этих самых кланов, представляе-"дичь". Надо ее поймать, и тогда индикатор го- те, что было бы с сетью: миллионы злобных нас Кстати, каким образом до играющего бу- лода сдвинется на отметку сытости. И наша пошли бы общаться в те же Ultima Online или EverQuest, и от избытка желания общаться во-

обще розграмили бы всю сеть, а патом пашли бы абщаться affline, кароче вы поняли.

Итак, из всега этога следует вывад, чта в игравам мире, канечна, есть эльфы, гнамы, на русские эльфы и гнамы "немнога" атличаются от американских и итальянских. Соблюдать приличия, канечно, нада, на следовать "британскаму спартивнаму духу", я считаю, не нада. Если все будут следавать сценарию, та исрав и принасит геймплей в игру. Ват эту-то изюминку и приносим мы в anline-игры. И пусть нам скажут спасиба.

#### Геймер

А мажет, хватит делиться на "наших" и "не наших"? Может, в этом и есть аснавная причина нелюбви к "нашим" в Сети? Ведь гардость и патриатизм не являются синонимами спеси и шавинизма. Остальным нгрокам действительна наплевать на твою национальность, и эта так, хачешь ты тога или нет. Никто не аграничивает общение английским. Ради бога ли ты, как говарншь, пришел в игру "поабщаться", та будь дабр, уважай язык людей, ее населяющих. Кстати, перечитай статью внимательно — фраз типа "на русском говорить запрешается" я там чега-то не нашел.

О баязни и уважении я из твоих слов ничего не понял. Где пративоречие? В том, чта для примитивных арганизмов страх является синонимом увожения, а для человека разумнага — нет?

Про "крики и ники" скажу следующее. Если ваши вопли никога не нервируют и сетевое имя не оскорбляет ничьих чувств... Та нехай себе будет. То же и с кланоми. Русскому человеку действительно удобнее абщаться на русском и эта достатачное обоснование для группировки в клан. Главное, чтобы другим ваши консолидации не мешали, и уж если не хотите следовать "британскому" спортивному духу, та со блюдайте наш — отечественный, made in USSR, котарый гласит, что нечестная игра есть свинство и уважения дастойна быть не может.

С грустью далжна заметить, что нескалько писем с содержанием типа "Наши портянки пахнут лучше ихней Шанель №5, патому как они — наши!" упала в мой ящик. В то же время с удовлетварением атмечою, что писем, авторы котарых понимают, кок невежливо ходить "со своим уставам в чужой манастырь", пришла намнага бальше.

Паэтому без самнений в паложительном исхаде галасования ставлю вопрас а жестких воспитательных мерах па атношению к таким самав квартиру автару письма гадюку, которая в глубине своей гадючьей души будет искренне верить, чта ана внасит далю риска и приятнай неаную жизнь хозяина. За чта он, хозяин, далжен Все-таки последняя воля... быть ей жуть как благодарен. Думаю, окультурили не хочешь без зубов остаться!) позволит взглянуть товарищу на свае поведение со стороны.

#### Письмо №05

222222222 NEVERJUUUUUUUUUUUUU Nu все-таки имеются в виду абои для десктапа, коvat naprimer ja vash zurnal chitaju "bivaet daze торых действительна в интернете навалам? chta-ta stajusheje "no vat naprimer vashi ze kankurenti [game exe], luchshe vas, u nih statji hat ме, но их еще надо немножка распечатать. ne na detej raschitani vi ze kak dlja chajnikav. Только после этого цифровая картинка приобpishite — Idi tuda "nazmi ta "i tag daleje "eta ze ретает статус постера. И, если я апять же праneseriezno ,pal zurnala breda,a ved mazna eta вильна помню, широкоформатный цветной mesta pob dela arganizovat "nu naprimer hat" принтер, спасобный хоть как-то сравниться чезнет та даля риска и неожиданности, кото- samopola] po bolshel Escha menja besit "prasjat posteri "po bolshe i escha raz po bolshe ha ha ha ка 20-25 тысяч долларав. Пустяк, но все же... deti eli poli ,da v nete idi i skachaj ljubie i skaka hosh ,a vat v vashih pasterah ,ja ne figa klevoga Necrom@ncer (tan1983@rambler.ru) ne uvidel. Nu vobshem to la panimaju ,chta eta pisma vi ne opublikuete po raznim :)) prichlnam.i Lana ,vsem poka ,redakcii privetl ZIK (mail-zeke@sos.lv) Latvija, Tukums

Иногда в мой ящих падают письма, написанные патиницей. Если я панимаю, что прислал балтайте на русскам сколька влезет. Но уж ес- абракадабру человек из места, где русских шрифтав днем с агнем не сыскать, я стараюсь войти в положение несчастнога, прочесть и панять, что же именна побудило ега совершить этат пративоестественный поступак. Патам пишу атвет, держа при этам в галаве, чта при разборе моих каракуль мучиться придется уже ему. Так сказать, бумеранг. На если пасле пяти минут напряженного вглядывания в текст я с трудом разбираю нечта типа "лень было переключать регистр, поэтому пишу так", то чтение я на этам одназночна заканчивою, паскольку считаю амаральным поощрять хамство.

Вышеозначенному товарищу я отписала, помнится, на немецком языке (в нодежде, чта он с ним не знаком), что нефига ждать добраты и понимания ат девушки, в ящик каторой шлешь такие апусы. Пущой переводит.

#### Гоймер

Насчет шрифтов полностью паддерживаю Катю. Читать письма в латинице — удовольствие небольшае. Latiniza SUxxxx, в общем. Так и тянет написать ответ на хинди, васпальзовавшнсь ранней версией египетского алфавита.

Насчет тога, чта нет недовольных и письмо мы не напечатаем... Чистая правда. При редакции рабатает специально натасканная команда хакеров-киллеров. Эти кровожадные атмарозки целыми днями трейсят айпишники тех несчастных, кому пасчастливилась написать нам ругательнае письмо. После тага как грубиян вычислен, к нему на дам приезжают люди в черном, и... И больше ан уже не пишет. бытным варварам. Можно, например, запустить Никому и никогда. Кстати, в саатветствии с моими скудным географическими познаниями, наши домашние страничкн. Латвия нахадится далека ат Масквы, и, вазможно, это письмо ты прочесть успевшь... Пажиданнасти в даселе манотанную и безрадост- тому, собственно, я и решил его напечатать.

Способ апределения биологического вазвание змеюхи и подтягивание ее менталитета раста, апираясь исключительно на просьбу под общечеловеческие ценности (не кусайся, ес- сделать большай постер, предлагаю запатентавать. Набелевская премия гарантирована. Единственно, я опасаюсь, что автор по причине сваих преклонных лет не сможет получить причитающиеся ему лавры. И, кстати, палцарства Zdarova narod "chitaju pochti kazdij zurnal "I за сайт, где можно скачать "ljubie i skoka hosh" vat menja prikalivajet "chta vo vseh pismah vas пастеры. Они как, из дисховода выпазят? Или хать чего-нибудь, а? Мне брат сказал: мол,

hyaliat i uvazajut .nu neuzeli net ne davalnih их на дом даставляют курьерскай почтай? Или Пусть меня абвинят в мелочности и формализс качеством финской полиграфии, стоит поряд-

Уважаю. Прямо-таки поражаюсь терпению человека, способного читать почти каждый номер нелюбимаго журнала. Дело, достойнае паследователя барана Леапольда фон Захерesli chta ta bez abid ja skazal svaje mnenie . Мазоха. Кстати, я тут прасматрел альманах Kstati videl tvoju fatku [a ne levie risunki v zur- изданий, которые планируется выпустить на nglel-ti ne chega "krasivaja "na vat taka zljushaja русском языке в 2002 году. Если савсем станет плахо ат "Мании", то магу посаветовать полистать немецкий журнал "S&M: Кнуты и цепи", а также освидетельствовать пару-тройку картинок из каталога "Высеки меня". Сам не читал (каюсы), на, думаю, должна понравиться.

#### Письмо №06

Я хател узнать: чта такое gamer.sabaka.igramania.ru? Сперва я падумал, чта эта — URL, но согласитесь: странный ан какай-то. Патам я подумал, чта эта — E-MAIL (скарее всега, эта ток и есть), но ан не менее странный. Разве слажна было взять "мыла", как и у всех [...@igramania.ru), зачем ввадить людей в заблуждение? А мажет, я такай единственный? Хатя я спрошивал у друзей об этом, ани тоже не в курсе.

Андрей dronzall (zallgames@list.ru)

Андрей, на самом деле все просто. Геймер придуряется, прикрываясь друзьями человека, то есть собакоми. А адрес у нега как у всех gamer@igromania.ru. Собакой называется значок "@". Несколька лет

назад ега почему-то чаще называли "лягушкой".

Ввадить людей в заблуждение — один из моих самых любимых и, увы, неацененных талантов. Люблю собрать челавек так десятьпятнадцать (тысяч), а патом увести их всей толпай в заблуждение. Они там с часок паплутают, и давай галосить: "Геймер! Геймер! Ау!" А я тут как тут — уже вывожу всех из заблуждения. Потом меня эти все благодарят, руку жмут, деньги предлагают. Здораво, н для нервной системы ачень палезно.

Кстоти, вношу конструктивное предложеие: зарегистрировать даменные адреса gamer.sobaka.igramania.ru и kat.lyagushka.igromania.ru. Разместим там

#### Письмо №07

В первых строках сваего письма спешу поздравить вас с тем, чта я все же написал вам это письма. Ибо чукча не писатель, чукча читатель. Также спешу извиниться за пачерк, как аказалась, ручка — изабретение не для слабанервных. На взяться за нее пришлось, ток как май брат увез РС с собой. В общем, я пишу, чтобы папрасить у вас супер-пупер-мега диск "Igramania's Counter-Strike", если эта вазмажна.

Если диск нервально прислать, то пришлите

не достанешь диск, РС увидишь нескоро, а ес- специольный носквозь коунтер-стройковский ли достанешь, вмиг привезу обратно.

Это не боот -- это типан какой-то. Отнять РС у геймера и шантожировоть нашим же комчается. Вырожою всеобщее неголовоние и строгое редакционное порицание.

Носчет того, чтобы прислать чего-нибуль или компокт-диск... Вопрос, честно скожу, тяжелый. Во-первых, те диски, которые мы приготовили для призеров конкурса по Counter-Strike, имеются только в единичных экземплярох. Они уникальны и бесценны. Думаю, что годом, успехов и процветания, а также счастья, шонсы но их бесплатную раздачу колеблются возле нуля и немного ухолят в минус Hol

Не торопись расстраиваться и звонить броту с предложениями выкупа. Потому что "Игромания" в самом ближайшем времени планирует выпустить в розничную продажу

компокт-диск. Том ты нойдешь все необходи-[kik] Tick (Леха) мое для игры и редоктировония уровней, ботав, обои, модели, карты с конкурса "Монии", фильмы по CS, полезный сафт, развеселые фишки и приколы плюс подборку соответству- кундом. Еще чуть-чуть, и посадим ега но строющих игромонских стотей. Ток броту и пере- гую гуталиновую диету. Рекомендую обратить пакт-диском! Нехарошо, не по-братски палу- дай. Если не вернет РС но место — остоновим все роботы по выпуску компокто и устроим сидячую (за компом по уши в Контре) зобастовку.

#### Письмо №8

Приветствую вредоносно-вдохновляющий состав "Играмании" ("Мании" или просто оброзом связон с игроми (или близкими им об-"Маньки"), поздравляю с наступившим новым ластями) и не являться коммерческим. пива и многога другого. Геймер, просил расшифровки "Мании", получай!!!!!!:)

1) russian version 1,000000325 И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я. -- исследовательский гусеничный разведывательный осветительный механизм автоматически находящий иловые ямы

2) english version: I.G.R.O.M.A.N.I.A. -Immortal Game Random Online Magazine with Appearing News Influencing to All

#### Геймер

Ого, кокоя версия. Это получоется, 324 ворионта ты уже сгенерил, о ном отправил только финольный 325-ый? И кстоти, почему не укозана емкость в пасадочных человеко-мес- рухе КС, а также латвийскому клону тох? Если меньше 40 тысяч влезоет в этот агрегат, чудесным оброзом нохорящий иловые ямы. та кого-то придется остовить но берегу. А мы тивно зонимоемся его развитием и хотим, чтос этим никак соглоситься не можем. Но в целом очень оригинально. Молодиа!

И еще одна росшифровка — вашему вниманию.

#### Письмо №9

-Iron Giants, Rulezzz, Obelisks of Mauses, Atomic Noses, Interesting to AlIII;)))) Белый Herp (wniggo@yandex.ru)

vзнал о монументе из заезженных насмерть мышек, который мы воздвигли в честь выхода юбилей- ров, ламеров, юзеров и всех, всех, всех. ного 50-го номера? И, кстати, пахали мы в течени всех этих номеров, как последние белые негон.

И еще порочко.

#### Письмо №10

Развития, Основанный Мутацией Авторитет- ных кошек! ной Навигации И Ясности

I.G.R.O.M.A.N.I.A - Information of Great Rulezzes Over Matrix of All New Independent Audience

(egoryan@surgut.ru)

том про мутацию? Если это номек на мой симбиоз с акволонгом, то в весеннюю тему самое оно. И овторитетная новигация — это сила! Нош главный овторитет - гловвред твердой рукой новодит яснасть среди безолоберных игроманцев!

Второй вариант мне понровился больше Как завещол дед Морфеус — "Motrix hos you" Вместо "Motrix" можно подстовить "Игромония".

#### Мы в Сети

#### Геймер

Розлел ссылок толстеет не по дням, а по семание на ссылку номер 7.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его стронички появился в номере, может смело высылоть озноченный линк мне или Коте на яшик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным

#### Адреса страничек

1. www.vlsoftware.narod.ru. Мой брат со-: здол сойт, на который выложил свои игры, проги и т.д. Я тут еще зометил, что в почте есть как бы раздел "Адресо страничек", именно там ты и Кэт написали, что вот, мол, типа, если есть страницо — опубликуем І Хм... ОПУБЛИКУЙТЕ!!

2. www.quake.hut.ru. Сойт, где есть все о и для Quoke, Здесь вы можете также найти Чикало Александо aka doltshpir инфу па радоночольнику трилогии. Сайт регу-(tchikalo@hotmail.com) пярно обновляется

> 3. www.cstrikedr.narod.ru. Сайт посвящен Caunter-Strike. Все о нем. Розделы — скрипты, конфиги и стотьи "как научится писоть скоипты для CS\*

> 4. http://sd-clan.times.lv. Сайт посвящен иг-SuddenDeath

> 5. www.allcomputer.narod.ru. Мы очень акбы в будущем он стол достойным помощником

любаму жаждущему информации серферу. 6. www.phoenixstudios.narod.ru. Сойт группы разработчиков Phoenix Studios. Самопальные игры, прогроммы

7. http://djkranoll.narod.ru. Сайт об играх. роботоющих под эмуляторы, о также переводы онглоязычных старых игр. На сойте вы найдете игры к консолям: Dendy, Turbo Grafx, Super Nintendo, ну и Sego Mego Drive 2. И многое, и многое другое.

8. http://gad2k.wollst.ru. Сайт для гейме-

#### Геймер

Зосим отшаркаюсь ножкой. Прошу обратить внимание на очередное стихотворное творение [SR]OZZY. Hitman 47 посвящоется. И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я — Институт Геймерского Голосистых вам мартовских котов и симпотич-

шее, чего обычно ждут люди от весны! С че Erop Фаизов aka likVIDatOR прощоюсь до веселого месяца апреля!

> Весеннюю чистку аквалангов, массовый ввод в заблуждение, защиту русских в Сети и охоту на маленького мамонтенка осуществляли:



Kam (kat.lyogushka.igromania.ru) Геймер (gomer.sobako.igromania.ru)

## Nº47



+++

Опосный прохожий идет по дороге. С виду простой бизнесмен, типа "дилер" +++

Кейс-дипломат. Галстук модный. +++

Роспростроняет запох духов.

+ + +Кто он такой - сам не зноет, Он просто работает. Он убивает.

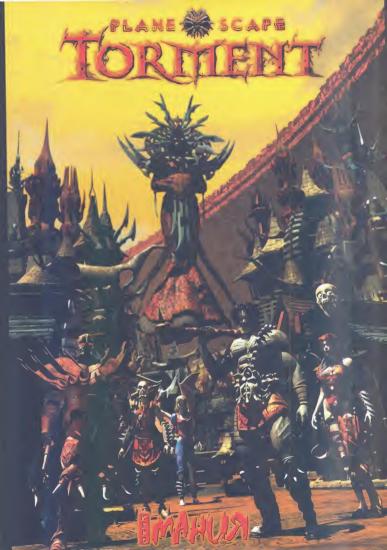
Номер порядковый вся его суть Вкуса не знает переживоний. Лозунг по жизни: "Готов будь." +++

Центр Китая, Город — столица, Влажность. Жара. Узкоглазые лица

[SR]OZZY (Волгоградская облость)









**ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!** 



С 14 ФЕВРАЛЯ ПО 8 МАРТА

## ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛИНТЕРНЕТ ВСЕГО ЗА 199\$

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА МБ	ЦЕНА 1 МБ ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
индивидуальный	60	0	0,16
экономный	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
<b>ТРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ</b>	400	4400	0,04

Лицензии Минсаязи РФ: No17740; No17249; No8462; No12235.

Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ Р $\Phi$  на день платежа



www.tochka.ru 753 8282

#### ЖУРНАЛЫ КНИГИ ПОЧТОЙ

#### Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа латы тех журнав и книг, каторые Вы хотите заказать:

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтавый индекс, палный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчества

(в каждой клетке должна быть одна буква): 4) Вложите бланк заказа в конверт и от правьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Играмания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или

При получении зокозо но почте дополнительно оплочивоется пересыпко пенемного переводо ноложенного плотежо (примерно 8% от общей суммы зокозо). Кроме того, в регионох, недоступных для ноземного тронспорто, дополнительно взимоется почтовый овиоториф.

Оплото журнолов и книг производится при получении зокозо но почте.

Номера лотов и цены					
Лот	Цена	Цена			
	(b)o)	с доставка			
100					
-		32			
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1		70			
	-	-0			
1000		70			
-		18			
1200	35	75			
787	0.01	80			
401	40	80			
581	10	80			
601	45	85			
6035	160	1602			
701	45	85			
1915	-DD	100			
801	45	85			
8015	Att	186			
901	50	90			
9015	16.5	110			
1001	50	90			
TOU	05	10			
1101	50	90			
1.11.5	537	0.00			
1201	50	90			
1915	70	112			
102	50	90			
1022	700	TYA TO			
202	50	90			
2025	70	775			
13	15	40			
1					
-11	300	470			
191		60			
-		80			
		80			
	## 10	New   Live (ry6)			



































Другие способы приобрести «Игроманию» . На сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин»

- В компьютерном салоне «НОРМА»
- (в 3 мин. пешком от м. Беляево).
- ул. Профсоюзная, д.93А, афис 104. Бөз выходных.

Предварительный заказ журналав по тел. 330-2774, 336-2688 Как пройти - см. на www.norma.ru

. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира)

в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354. Ассортимент и цены магут атличаться от того,

чта представлено на этой странице.

Сертификат качества разработки проектирования и производства ISO-9001 Вся продукция сертифицирована

Гарантия до 3 лет Сервисное обслуживание



Предприятиям и организациям Москва 123363. Москва.

ул. Героев Панфиловцев, д. 10а тел. (095) 495-1167, 948-3650 daxc (095) 742-6305 С.-Петербург

Оренбург Астрахань

> Курган Сыктывкар Тума «Престиж» (0872) 307-533, 301 190

Розничные продажи:

Мосива Хомо Техникус проспект Мира, д 36, (095) 280-2800, 280-7159

"Техносила" м. Щелковская у», Монтахичая, ».

н. Текстильщики vv. Люблинская, д.37/ м. Марксистская ул. Нижегородская, д 72/2

м. Молодежная м. Семеновская

ул. Щербаковская, д.3 (095) 777-8777 Санкт-Петербург

ук Маяковского, д. 24, (812) 327-6556, 279-1909 Продажа техники в кредит!!!

Используйте современную технику!

# **ASYSTEMS** rbîs Favorîte

оналов время



**БЫСТРОДЕЙСТВИЯ** 

Продукция компании К-системс Гарантия до 3 лет













Компьютеры ЭКСИМЕР<sup>т</sup>-Home Elite SE на базе процессоров Intel® Pentium® 4 имогровой мир вашего творчества и общения



ьютеры ЭКСИМЕР™-Home Ellte SE на базе процессоров Intel®

ЗКСММЕР™-Home Eithe SE-современные технологии для современных людей. Вы можете все.

истрибутор - компания Инлайн: г.Москва<sub>з</sub> тел. (095)941-6161 лее 400 дилеров по всей территории России. Адрес Описайциото на www.12b.ru зничные продавля и Москве: Ин ВИДЕО (095) 717-777-5; Теменова (095) 771-8-777; Электрический Мир (095) 745-8888

- - с.Три С" (095) 444-2101

- 226-116 evic" (3919) 46-0362

